

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ



**СВОИМИ
РУКАМИ:**
КАК
РАСКРУТИТЬ
САЙТ

● СОВЕТЫ МАСТЕРОВ

- **БЛИЦКРИГ 2**
Война на двоих
- **ДЕНЬ ПОБЕДЫ 2**
Похороним «Барбароссу»
- **МЕХАНОИДЫ 2**
Путь воина
- **SID MEIER'S CIVILIZATION IV**
Растим яблоки раздора
- **GTA: SAN ANDREAS**
Твори добро в черном квартале
- **MSFS 2004**
Упасть красиво
- **STARCRRAFT**
Особенности командной игры
- **WARHAMMER 40 000: DAWN OF WAR**
Стратегическое ассорти

● КРУПНЫМ ПЛАНОМ

- **BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II**
- **COMMANDOS: STRIKE FORCE**
- **CRASHDAY**
- **MARC ESKO'S GETTING UP:**
CONTENTS UNDER PRESSURE
- **ГЕРОИ МАЛЬГРИМИИ**
- **ЗВЕРИ: НА ТРОПЕ ВОЙНЫ**



STAR WARS: EMPIRE AT WAR

ОБЛОЖКА: THE LORD OF THE RINGS: EARTH FOR MIDDLE-EARTH II

● **ВИДЕОТУРЫ**
THE ELDER SCROLLS 4:
OBLIVION
ADVENT RISING
CRASHDAY
MSFS 2004
SWAT 4: STRECHKOW SYNDICATE

● **СУДЬБА ХИТА**
THE ELDER SCROLLS

● **ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ**
КАК ДАТЬ ГЕРОЮ ИМЯ
OGAME
СИЛЬНЫЕ МИРА СЕГО
WORLD OF WARCRAFT
ПУТЬ НАВЕРХ
WORLD OF WARCRAFT
ПАСХАЛЬНЫЕ ЯЙЦА-1
СТРАНИЧКА ГИЛЬДИИ

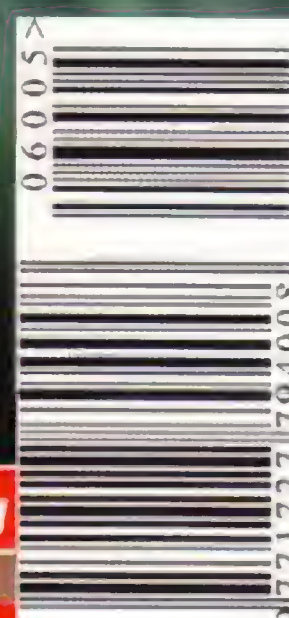
● **ДУЭЛЬНЫЙ КЛУБ**
BATTLE
FOR MIDDLE-EARTH I

● **ВОКРУГ ИГРЫ**
МИКРОКОНТРОЛЬ
ТОПОРЫ
ФАНТАСТИЧЕСКИЙ РАССКАЗ
БЕТА-ТЕСТЕРЫ

● **ЛЕГЕНДЫ И СКАЗАНИЯ**
WARHAMMER 40000
WORLD OF WARCRAFT

● **ДОПОЛНЕНИЯ**
SWAT 4: STRECHKOW SYNDICATE
THE SIMS 2:
OPEN FOR BUSINESS

www.lki.ru



ЖУКИ@MAIL.RU

<http://zhuki.mail.ru>



Самая ожидаемая игра года уже на Mail.ru!

Заведи своих жуков. Тренируй их. Вырасти чемпионов тараканьих забегов!

Все подробности на <http://zhuki.mail.ru>



@mail.ru

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

№ 05 (54) 2006 МАЙ

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор

Андрей Ленский

Зам. главного редактора

Светлана Фаддеева

Редакторы

Анатолий Малин, Нина Белявская

Алексей Шуньков, Тимур Хорев

Дизайнерская группа

Сергей Ковалев (арт-директор), Николай

Никашин (дизайнер-верстальщик)

Программирование сайта и диска

Денис Валеев, Ирина Сидорова,

Ирина Овсянникова

Технический координатор

Изабелла Шахова

Корректоры

Евгения Якимова, Анна Полянская

Почта

Татьяна Оболенская

ИЗДАТЕЛЬ

Издательский дом «ТехноМир»

Генеральный директор

Азам Данияров

Редакционный директор

Денис Давыдов

Руководитель дизайнерской группы

Роман Грыныха

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО «ИГРОМЕДИА»

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Тел./факс: (495) 730-40-14

Руководитель отдела рекламы

Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)

Менеджеры по рекламе

Ярославна Михайлова (ya@igromedia.ru)

Светлана Лозовая (svetlana@igromedia.ru)

ОТДЕЛ МАРКЕТИНГА И PR

Тел./факс (495) 730-6694

Руководитель отдела

Юлия Курбатова (kurbatova@igromania.ru)

Менеджеры по маркетингу и PR

Ирина Шахова (irina@lki.ru)

Милан Вучинич (milan@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО «АВИТОН-ПРЕСС»

Контактный e-mail: sales@aviton-press.ru

109052, г. Москва, Рязанский проспект, д.2,

стр.49. Офис 206 Тел. (495) 642-87-80

Юлия Воробьева, Ирина Ефимова

Дмитрий Емельянов, Сергей Смакаев

Надежда Галиева, Дина Сидикова

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 стр. 6

(ЛКИ) Тел./факс (495) 231-4370,

(495) 231-2365, (495) 730-4014

e-mail журнала: post@lki.ru

сайт: <http://www.lki.ru>



Здравствуйте,
уважаемые читатели!

В этом номере у нас крупное изменение: вырос раздел рецензий. В нем стало гораздо больше статей, и теперь мы туда попадают практически все игры, которые вышли в течение месяца.

У читателей часто возникал вопрос: а что с игрой такой-то, она отвергнута — или просто будет в следующем номере? А если отвергнута — то почему?

И вот с этого номера мы добавили к рубрике рецензий дополнительные обзоры. И все, что появилось за месяц — и лучшее, и среднее — удостоивается статьи и аргументированной оценки. Ну, а в разделы «Крупным планом», «Советы мастеров», «Виртуальные миры» и другие попадают лишь те игры, что удостоились награды от ЛКИ.

Кроме того, мы вняли просьбам вернуть в рецензии пункты «Достоинства» и «Недостатки». Но и от оценки по параметрам отказываться нет никакого резона, и потому теперь оцениваются достоинства и недостатки каждого из параметров, по которым мы оцениваем игры — увлекательность, графика и так далее.

Теперь система, по которой мы оцениваем игры, следующая:

Главный параметр, конечно же — **увлекательность**. Насколько приятен игровой процесс, миссии, кампании и так далее? Именно на этом в первую очередь основывается финальный рейтинг игры, остальные же оценки играют подчиненную роль.

Далее идет **графика**. Тут тоже недостаточно простой цифры: ведь графика может быть, например, изящной, но нетехнической, или хорошо смоделированной, но плохо анимированной...

В **звук** входят музыка, эффекты, озвучка реплик. Что из этого удалось, а что — не очень, можно сразу увидеть в табличке.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Лучшие компьютерные игры» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ № 77-14793 от 3 марта 2003 г.

Цена свободная. Отпечатано в УАВ «SPAUDOS KONTURAI» Ltd, Литва. Печать компакт-диска: «CD Art».

Упакован: ООО «Пак-Пресс», тел.: (095) 967-1285 (склад), 8-916-241-5548

© «Лучшие компьютерные игры», 2003-2005 год. Тираж 54.500.



Сюжет, сценарий, атмосфера, описание мира, в случае «лицензионных» игр — отношение к первоисточнику... Все это мы совместили в еще одном параметре, который называется **«Игровой мир»**. Он важнее всего для ролевиков и квестов, но имеет значение в любом жанре, кроме разве что головоломок.

Наконец, вопросы интерфейса, багов и другие показатели качества *изготовления* игры мы поместили в раздел **«Удобство»**. Именно эту оценку игры чаще всего повышают заплатки...

Отдельное место в рейтинговой таблице получили пункты «Новизна» и «Интерес повторной игры». С этого номера мы оцениваем их не по 10-балльной шкале, а по 2-балльной: есть или нет.

Ну, а логическим выводом из всего сказанного служат числовой рейтинг, награда ЛКИ (если она есть) и финальный вердикт.

Кроме того, рецензии у нас теперь существуют в трех формах, считая классическую. Вернулась под рубрику «В зале суда» — теперь она будет появляться чаще. Ну, а для игр, о которых хочется сказать не слишком много

(например, если, по сравнению с предыдущей частью, почти ничего не изменилось) вводятся мини-рецензии — «В три строки».

Ну, а в этом номере мы попробовали еще и четвертую форму — видеорецензию. Такой обзор делается, если в номер не успевает рецензия обычная, а игра ну очень ожидаемая — вот как с The Elder Scrolls 4: Oblivion в этом номере. В следующем, разумеется, будет полноценная статья (а также и материал в «Крупным планом», обе статьи готовит Тимур Хорев), а пока можно посмотреть обзор игры на диске в «Видеотурах» — и освежить в памяти историю серии в «Судьбе хита».

Пока не закончилось место, отведенное для редакторского слова, мне хотелось бы еще упомянуть о новом начинании этого номера: мы создали первую **официальную гильдию ЛКИ** в виртуальном мире. Как нетрудно догадаться, начали мы с World of Warcraft; ну, а подробности и — в разделе «Виртуальные миры».

До встречи через месяц!

Андрей Ленский,

главный редактор

ПОДПИСКА

НА «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» 2006

Объединенный каталог
«Пресса России» 2005/2

Каталог российской прессы
«Печата Россия» 2005

Каталог агентства «Роспечать»:
«Газеты Журналы»

ЛКИ

10306

ЛКИ + CD

10307

ЛКИ + DVD

13001

10861

10862

24584

82926

82928

46765

ГАЗЕТЫ
ЖУРНАЛЫ

2005

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ №5 (54) 2006

ДИСК ЛКИ

6

6 СОДЕРЖАНИЕ
Алексей Шуньков

ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ

14

14 ROME: TOTAL WAR
Warhammer: Total War
Анатолий Малин
15 HALF-LIFE 2
Minerva: Metastasis 2
Александр Яковенко
16 STARCRAFT
Shadow of Space
Александр Стайкин

НОВОСТИ

18

Тимур Хорев

ИГРЫ БУДУЩЕГО

24

24 PARAWORLD
Тимур Хорев
24 ARMED ASSAULT
Тимур Хорев
24 HITMAN: BLOOD MONEY
Тимур Хорев
25 COMPANY OF HEROES
Сергей Штепа
26 ЗАГОВОР ТЕМНОЙ БАШНИ
Тимур Хорев
28 MOUNT & BLADE
Сергей Штепа
30 ХРАБРЫЕ ГНОМЫ: КРАДУЩИЕСЯ ТЕНИ
Данила Новиков
32 GUILD WARS: FACTIONS
Константин Закаблукковский
34 CRYISIS
Андрей Чаплюк
36 БЕЛЬТИОН: ПО ТУ СТОРОНУ РИТУАЛА
Сергей Штепа

РЕЦЕНЗИИ

38

38 В ЗАЛЕ СУДА
ГЕРОИ МАЛЬГРИМИИ
Затерянный мир магии
Алексей Шуньков
Константин Закаблукковский
Dash
42 COMMANDOS: STRIKE FORCE
Domínges
44 THE LORD OF THE RINGS: BATTLE FOR
MIDDLE-EARTH II
Псмит
46 STAR WARS: EMPIRE AT WAR
Dash
48 TOM CLANSY'S RAINBOW SIX: LOCKDOWN
Александр Тараканов
50 ЗВЕРИ: НА ТРОПЕ ВОЙНЫ
Дмитрий Тэлэри
52 CALL OF STUHLHU: DARK CORNERS OF THE EARTH
Александр Тараканов
54 LADA RACING CLUB
Александр Тараканов
55 MARC ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER
PRESSURE
Сергей Штепа
56 LEGENDO'S THE THREE MUSKETEERS
Андрей Чаплюк
56 ЗОЛОТОЙ ТЕЛЕНОК
Андрей Чаплюк
56 WINTER CHALLENGE
Андрей Чаплюк
56 ТУМАННЫЙ ЕЖ
Андрей Чаплюк
57 КОТ ЛЕОПОЛЬД. ДОГОНЯЛКИ / ну, погоди!
ВЫПУСК 4. ДОГОНЯЛКИ
Андрей Чаплюк
57 THE REGIMENT
Андрей Чаплюк
58 SUNNY RACE
Андрей Чаплюк
58 RAT HUNTER
Андрей Чаплюк
58 БУМЕР 2
Андрей Чаплюк

ЛУЧШИЕ ДОПОЛНЕНИЯ

108

108 THE SIMS 2: OPEN FOR BUSINESS
Андрей Чаплюк
112 SWAT 4 — СИНДИКАТ СТЕЧКИНА
Александр Тараканов

СОВЕТЫ МАСТЕРОВ

116

116 МЕХАНОИДЫ 2
Путь война
Кристобаль Хунта
120 БЛИЦКРИГ 2
Война на двоих
Dash, Роман Ляпин
123 CIVILIZATION IV
Растим яблоки раздора
Псмит
124 MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2004:
CENTURY OF FLIGHT
Упасть красиво
Тимур Хорев
126 WARHAMMER 40000: DAWN OF WAR — WINTER
ASSAULT
Стратегическое ассорти
Феликс Морозовский, Ирина Денисенко

КРУПНЫМ ПЛАНОМ



60

THE LORD OF THE RINGS:
BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II

Константин Закаблукковский

- Немного об экономике
- Силы
- Отряды и строения народов Средиземья
- Создание своего героя
- Война Кольца
- Прохождение



71

ГЕРОИ МАЛЬГРИМИИ.
ЗАТЕРЯННЫЙ МИР МАГИИ

Dash

- Направления развития
- Герои
- Специализации
- Законы градостроительства
- Замки и войска
- Магические звери и элементали
- Магия: сферы и заклинания
- Экономика



80

STAR WARS: EMPIRE AT WAR

Dash

- Все космические войска игры
- Особенности космической войны
- Техника и пехота империи и повстанцев
- Способы наземной войны
- Особенности кампании
- Прохождение миссий кампании



88

ЗВЕРИ: НА ТРОПЕ ВОЙНЫ

Дмитрий Тэлэри

- Игровой мир и его обитатели
- Тактика боя
- Все оружие и способности
- Полное прохождение игры

КРУПНЫМ ПЛАНОМ



97

COMMANDOS: STRIKE FORCE

Domínguez

- Особенности игровой механики
- Персонажи и их характеристики
- Немного о тактике
- Арсенал
- Прохождение



104

MARC ECKO'S GETTING UP:
CONTENTS UNDER PRESSURE

Сергей Штепа

- Как жить в Нью-Радисе
- Интерфейс, зашитый намертво
- Мастера граффити
- Кто такой Марк Экко?



106

CRASHDAY

Евгений Колпаков

- Режимы игры
- Мини-игры
- Технические проблемы
- История создания

СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

13 полк. Военное искусство	18	Grand Theft Auto	18, 20	SWAT 4: Stetson Syndicate	6
4-й батальон	18	GTA: San Andreas	12, 212, 215	The Plan	10
Act of War: High Treason	8	GTA: San Andreas	212	The Chronicles of Spellborn	10
Advent Rising	6	GTA: San Andreas	215	The Elder Scrolls III: Morrowind	11
Age of Empires III	9	GTA: Vice City	212	The Elder Scrolls IV: Oblivion	16, 19
Albatross 18: Realm of Panga	210	Gulf War	210	The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II	19, 50
Alliance: Future Combat	7	Half-Life 2	112	The Movies	10
Auto Assault	18	Half-Life 2: Episode 1	18	The Regiment	9
Avernum 4	200	Heroes of Might and Magic 5	18	The Sims 2	9
Backyard Skateboarding 2006	11	Heroes of the Pacific	19, 211	TimeShift	12
Battlefield 2	11	Hitman: Blood Money	7, 18, 19	Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	18
Battlefield 2142	21	Immortal: Dr. Mountain Vengeance	211	Tomb Raider Legend	7, 10, 19
Blank and White 2	9, 212	Keepake: тайна домини драммы	8, 19	Tony Hawk's American Westland	9, 19
Call of Duty: Finest Hour	12	Knight of the Temple II	19	True Crime: Streets of LA	12
City Life	18, 19	Mage Knight: Apocalypse	19	True Crime: Streets of LA	212
City of Villains	23	Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	211	Tycoon City: New York	9
Civilization IV	19, 123	Matrux Path of Neo	212	Unreal Tournament 2004	12
Command & Conquer: Generals - Zero Hour	10	Max Payne 2: The Fall of Max Payne	212	Vega Strike	8
Command & Conquer: The First Decade	9	Metaphor Project	19	War on Terror	10, 19
Commandos: Strike Force	18, 19	Microsoft Flight Simulator 2004	6	Warcraft: III	10
Company of Heroes	7	Monkey Island 3: Curse of Monkey Island	212	Warhammer 40000: Dawn of War: Winter Assault	10
Condemned: Criminal Origins	18	Mutant and Blade	211	Warhammer: Mark of Chaos	7
Counter-Strike: Source	11	Neverwinter Nights	11	WarPath	8
Crashday	6, 211	NWN: Hordes of Underran	115	Winter Challenge	9
Dark and Light	18	Onimusha 3: Demon Siege	13	Wolfenstein: Enemy Territory	8
Darwinia	9	Operation Flashpoint	13	World of Warcraft	22
Desperados 2: Cooper's Revenge	18	Paradise	18, 19	X3: Reunion	9
Devil May Cry 3: Dante's Awakening	18	Paraworld	19	Zoo Tycoon 2: African Adventure	10
Diablo 2: Lord of Destruction	10	Pro Evolution Soccer 5	12		
Disciples III	19	Quake 4	9, 12, 212		
Divine Divinity	212	Ragnarok Online	18		
Doomlands 3: The Awakening	18	Resident Evil 4	18		
Dragonfall: The Longest Journey	18, 19	Rise of Nations: Rise of Legends	18		
Driver: Parallel Lines	7	Raina Victor	23		
Empire Earth 2: The Art of Supremacy	10	Sacred Underworld	215		
Ex Machina	210	Settlers 2	19		
Fable: The Lost Chapters	215	Shadowbane	22		
Fallout 2	11	Silent Hill	18		
FIFA 06	12	Space Empires 5	18		
Final Fantasy 11: Treasures of Aht Uthgan	18	SoilForce 2: Shadow Wars	18		
FlatOut 2	19	Star Wars: Battlefront II	212		
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	18	Star Wars: Empire at War	210		
Galactic Civilizations II: Dread Lords	210	Starship Troopers	215		
Gothic 2: Night of The Raven	212	Stranglehold	7		

- 130 STARCRAFT: BROODWAR
Особенности командной игры
White-Ra
- 134 GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS
Твори добро в черном квартале!
Сергей Штепа
- 136 ДЕНЬ ПОБЕДЫ II
Похороним «Барбароссу»!
Вольноопределяющийся Марек

ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ

138

- 138 КАК ДАТЬ ГЕРОЮ ИМЯ
Псмит
- 142 OGAME
Сильные мира сего
Феликс Морозовский, Андрей Робулец
- 148 WORLD OF WARCRAFT
Путь наверх
Тимур Хорев
- 152 WORLD OF WARCRAFT
Пасхальные яйца-I
Тимур Хорев
- 155 СТРАНИЧКА ГИЛЬДИИ
Lorekeepers (Хранители Знаний)

СУДЬБА ХИТА

156

- 156 THE ELDER SCROLLS
Тимур Хорев

ЛЕГЕНДЫ И СКАЗАНИЯ

160

- 160 АЗЕРОТ — ЛЕГЕНДЫ И СКАЗАНИЯ
Часть V
Тимур Хорев
- 162 WARHAMMER 40000
Сквозь тьму к звездам
Олег Казанцев

ДУЗЛЬНЫЙ КЛУБ

168

- 168 THE LORD OF THE RINGS
BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2
Псмит
Алексей Шуньков

ВОКРУГ ИГРЫ

178

- 178 БЕТА-ТЕСТЕРЫ
Эпизод 10: Бабушку обидели
Призрак
- 184 ТОПОРЫ
Псмит
- 186 АЗ, БУКИ И ВЕДИ RTS
Феликс Морозовский

ЛУЧШЕЕ ОБОРУДОВАНИЕ

192

- 192 НОВОСТИ: В ДВУХ СЛОВАХ
Павел Шубский
- 192 КОМПЬЮТЕР СВОИМИ РУКАМИ
Собираем систему стоимостью до 1000 \$
Николай Арсеньев
- 196 ЛУЧШИЕ НОВИНКИ
Павел Шубский
- 198 СОБЕРИ МЕНЯ!
Часть 4. Выбираем видеокарту
Дмитрий Чеканов

СВОИМИ РУКАМИ

202

- 202 КАК «РАСКРУТИТЬ» САЙТ
Артем Бородачук
- 208 РЕДАКТОР ДЛЯ 3D КАРТ
Владимир Николаев

КОДЫ

210

Александр Яковенко

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

214

- 214 ПОЧТА
Татьяна Оболенская
- 218 ИТОГИ СЮЖЕТНОГО КОНКУРСА
Псмит
- 220 ВИДЕОКОНКУРС
221 КЛУБНАЯ СТРАНИЦА
Сергей Зверев

ЮМОР

222

- 222 ГАЗЕТА ВИРТУАЛЬНЫХ ОБЪЯВЛЕНИЙ
Анатолий Малин, Псмит
- 222 АВТОРСКИЙ ЮМОР
- 223 КОМПЬЮТЕРНЫЕ АНЕКДОТЫ

ТАБЛИЦА ИГР

224

РЕКЛАМА

Exciland	вторая обложка
Dina Victoria	третья обложка
Акелла	четвертая обложка, страницы 17, 27, 31, 43
Компания КИТ	страница 1
Mail.ru	страница 2
ТехноМир	страницы 29, 129, 147, 153
1С	страницы 49, 115
Бука	страницы 59, 141
Mados	страница 183
8мм	страница 191
Касперский	страница 201
Ф-Центр	страница 207
Nikita	страница 213

Полные версии игр — без сомнения, важная часть содержимого компакт-диска. Красивые модификации тоже полезны и, как хочется надеяться, не оставляют равнодушными любителей той или иной игры. Но у игр бесплатных — важнейшее преимущество: они не требуют для себя ничего, кроме компьютера и операционной системы, так что мы и впредь будем уделять им очень серьезное внимание.

В этот раз в разделе полных игр — не совсем обычный гость: клиент онлайн-игры. Кроме того, на диске вас ждет необычная музыкальная подборка — это уже не просто набор звуковых дорожек для оболочки, а полноценная коллекция музыки прямо от разработчиков. Большая часть композиций публикуется впервые: вы услышите их первыми в мире. Если, конечно, не считать композитора.

Не устаем повторять, что в анонсе представлен не исчерпывающий список материалов, так как формирование диска идет полным хо-

АВТОРСКИЕ ВИДЕОТУРЫ

CRASHDAY

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ



Как набрать больше всего очков за один трюк, как спастись от бомбы, заработав заветные три очка разом? Какие машины лучше всего подходят для участия в гонках на выживание? Матерые автогонщики нашего журнала взялись за игру всерьез, чтобы дать максимально исчерпывающие ответы на эти, а также на многие другие вопросы.

Авторы: Евгений Колпаков, Яков Зейгман

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2004

КРАСИВО УПАСТЬ



Когда витаешь в облаках, всегда тяжело спускаться на землю. И особенно трудно это сделать на большом самолете... с неработающим двигателем... в туман... в чистом поле.

Множество опасностей подстерегает храброго летчика на пути к земле. Поэтому, чтобы закрепить то, что пройдено в «Советах масте-

ров», в ролике мы покажем вам, как посадить самолет одним куском металла в самых сложных условиях. Примерами того, как нужно садиться и как этого делать не надо, станут видеофрагменты с реальных посадок, заснятых любителями.

Автор: Тимур Хорев

РЕКЛАМА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

ЛУЧШИЕ РЕКЛАМНЫЕ РОЛИКИ

В мире есть люди, которые коллекционируют марки, есть те, кто собирает монеты разных времен и народов. Встречаются и те, кто тщательно отбирает лучшие рекламные ролики. В России это явление уже не раз фигурировало на «Ночах пожирателей рекламы».

Но почему-то коллекционеры пока упорно обходят рекламные ролики, посвященные играм. Мы решили исправить это недоразумение, и вот перед вами — подборка самых забавных реклам из личного видеоархива нашего автора.

Авторы: Евгений Колпаков

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

ВСТРЕЧАЕМ!



Пока работа над материалом по новой части вселенной The Elder Scrolls кипит в недрах нашего журнала, предлагаем вам познакомиться с видеообзором вышедшей игры.

Изменилось место действия, пришло новое поколение графических технологий, но основные принципы The Elder Scrolls остались без изменений. И это, честно говоря, радует. Встречайте!

Авторы: Евгений Колпаков (Pinkerator), Яков Зейгман (ZIF)

SWAT 4: STETCHKOV SYNDICATE

ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ РАБОТА



Один из самых сложных уровней (зачистка лаборатории по производству наркотиков), самый высокий уровень сложности (элита). Оружие класса LTL (Less than lethal), которое только обездвигивает преступника, но не убивает. Несколько видов гранат, опять же, только импульсно-шоковых, не

наносящих физического урона. Защита — бронежилет, ведь противник экипирован вполне боевым оружием. И при этом — блестящий итоговый результат. Хотите посмотреть, как это происходило?

Перед вами — демонстрация профессиональной работы. Примерно так же действуют бойцы спецназа в настоящих боевых операциях.

Автор: Евгений Колпаков

ADVENT RISING

ЗВЕЗДНЫЕ ДНЕВНИКИ

Advent Rising — игра, где главную роль играет даже не столько игровой процесс, сколько сюжет. Сейчас, когда прохождение для многих уже осталось далеко позади, мы решили поделиться с вами нашим видением сюжетной линии и пролить свет на те плоды фантазии сценариста, которые могли ускользнуть от внимания игроков.

Взрывы планет, смерть ключевых персонажей, инопланетные захватчики и мирные почитатели божественности людей — это лишь то немногое, что ожидает вас.

Стоит ли упоминать о наличии «спойлеров»? Они есть.

Автор: Яков Зейгман

Специальный материал

МУЗЫКА ОТ РАЗРАБОТЧИКОВ

Звуковые дорожки в современных играх порой оказываются настолько замечательны, что с легкостью затыкают за пояс опытных музыкантов, известных буквально на весь мир.

Представляем вам мелодии из трех отечественных проектов: «Сердце вечности» (ищите предварительный обзор в 4-м номере) от UDC, Beltion: Beyond Ritual (статья — на соседних страницах), вышедший из-под пера Rostok Games, и «Стальные монстры» от питерской студии «Леста». Большинство композиций еще никогда не издавалось: вы станете первыми их слушателями.

Кстати, одна музыкальная дорожка будет внедрена в пока еще не анонсированный проект все той же «Лесты». Какой? Подробности — в следующих номерах.

ОФИЦИАЛЬНЫЕ ВИДЕОРОЛИКИ

ALLIANCE: FUTURE COMBAT



События тактической стратегии **Alliance: Future Combat** происходят в 2008 году. На границе Ирана, Афганистана, Индии и Китая образуется Демократическая Республика Северного Дзомбистана. Чтобы получить финансовую помощь от Соединенных Штатов, правительство нового госу-

дарства разрешает построить на своей территории американскую военную базу. База эта оказывается прикрытием для исследовательского центра, проводящего генетические эксперименты на солдатах и разрабатывающего новое смертоносное оружие. Прознав об этом, террористы разворачивают полномасштабную войну с целью захвата нового оружия.

Судя по видеоролику, **Alliance: Future Combat** уступает недавним **Act of War: High Treason** и **War on Terror** по уровню графического оформления, но заметно выделяется уникальным способом управления — командовать войсками разрешат как с помощью традиционной мышки, так и посредством микрофона — то есть голосом. Самое время «подтянуть» свой английский!

COMPANY OF HEROES

Компания **Relic Entertainment**, отличившаяся не так давно стратегией **Warhammer 40 000: Dawn of War**, работает над новой игрой в своем любимом жанре, которая задолго до выхода уже собрала десятки наград от различных изданий.

Действие новинки разворачивается во время Второй мировой войны. И хотя игры на эту тему выходят чуть ли не каждый день, **Company of Heroes** выделяется на общем фоне прежде всего потрясающей графикой, полностью разрушаемым окружением, по-настоящему умным искусственным интеллектом и неповторимой зрелищностью. Все это вы сможете самозабвенно увидеть в предлагаемом видеоролике.

DRIVER: PARALLEL LINES



Казалось, что после оглушительного провала **Driv3r** разработчики из **Reflections Interactive** в полном составе поклянутся никогда не прикасаться к виртуальным автомобилям, но они недолго думая решили

взяться за продолжение, которое получило название **Driver: Parallel Lines**. Действие игры стартует в конце 70-х годов в Нью-Йорке. В лице восемнадцатилетнего парня The Kid'a, всерьез решившего стать криминальным авторитетом, вам предстоит выполнить множество миссий, разбросанных на улицах мегаполиса. Большую часть заданий придется выполнять на различных транспортных средствах, которые разработчики обещают предоставить в количестве восьмидесяти штук.

Видеоролик демонстрирует игровой процесс, состоящий сплошь из погонь, аварий, взрывов и перестрелок.

HITMAN: BLOOD MONEY



Знаменитый киллер снова в деле! Четвертая игра культового сериала практически на прилавках, и мы предлагаем вашему вниманию финальный видеоролик. Сюжет **Hitman: Blood Money** повествует о том, как некая организация планомерно устраняет сотрудников агентства ICA, среди которых и наш герой.

Не на шутку обеспокоившись сложившейся обстановкой, 47-й уезжает в Соединенные Штаты, где открывает собственное дело и пытается жить тихо и мирно. Но таинственные убийцы находят Хитмана, и дальнейшее развитие событий предугадать несложно — море крови и горы трупов, аккуратно разложенных в укромных местечках уровней. Все эти леденящие душу сцены вы и увидите в видеоролике.

PARAWORLD



Свежие кадры из ожидаемой стратегии в реальном времени **Paraworld**. В этой игре под ваше чуткое управление попадет одно из трех древних племен, активно эксплуатирующих разнообразных рептилий. Динозавры, коих здесь около сорока различных видов, служат и для возведения построек, и для войны с вражескими цивилизациями, а кроме того, играют роль транспортных средств. **Paraworld** обещает стать одной из самых красивых стратегий последнего времени, и вас окончательно в этом убедит предлагаемый видеоролик, в котором демонстрируется игровой процесс.

STRANGLEHOLD



Stranglehold — боевик от третьего лица, своего рода продолжение культового фильма «Круто сваренные» (**Hard-Boiled**). Игра создается при непосредственном участии режиссера **Джона Ву** и актера **Чоу Юн-Фата**, который исполнял главную роль в упомянутом фильме.

В новом боевике мы будем играть за инспектора Текилу, ведущего бескомпромиссную войну с преступными кланами Гонконга. Русская мафия похищает его жену, и теперь смелому полицейскому предстоит защитить свою семью. Судя по видеоролику, церемониться с противниками Текила не собирается. Особо стоит отметить нестыдную графическую начинку **Stranglehold**: получив пулю, негодяи валятся на пол, ломая при этом столы, разбивая стекла и поднимая столбы пыли. А благодаря новой технологии **Massive Destructibility** каждый уровень можно будет разнести буквально в пух и прах. Ролик демонстрирует чертовски стремительный геймплей, приправленный качественной графикой.

TOMB RAIDER: LEGEND



Tomb Raider: Legend — очередная серия приключений Лары Крофт. Сюжет новой игры не отличается оригинальностью. Неугомонная расхитительница гробниц опять занимается поисками древнего артефакта в джунглях Южной Америки и борется с таинственными конкурентами, которые тоже не прочь завладеть ценной реликвией. У Лары существенно расширится выбор разнообразных приспособ-

лений, и к привычным для нас пистолетам, дробовику, автомату, гранатомету и световым шашкам добавятся гранаты, фонарик, наушники с микрофоном и, самое интересное, скалолазный крюк, с помощью которого можно забираться в труднодоступные места. Будем надеяться, что игровой процесс благодаря новым приспособлениям станет более разнообразным и динамичным. И предлагаемый видеоролик это только подтверждает.

WARHAMMER: MARK OF CHAOS

Разрабатываемая компанией **Black Hole Entertainment** игра **Warhammer: Mark of Chaos** не имеет ничего общего с недавней **Warhammer 40 000: Dawn of War**. Новый проект представляет собой тактическую стратегию и развивает идеи, заложенные самыми первыми играми серии — **Warhammer: Shadow of the Horned Rat** и **Warhammer: Dark Omen**, вышедшими почти десять лет назад.

Сюжет **Warhammer: Mark of Chaos** развивается спустя несколько лет после великой войны. Силы хаоса потерпели в ней разгромное поражение и теперь собирают силы, чтобы нанести новый удар. Противостоять злодеям будет союз имперцев и высших эльфов. Помимо этих рас, у нас будет возможность поиграть за крысолов, а среди наемников будут орки, гномы, гоблины и даже вампиры. Начало эпической войны намечено на осень.

Видеоролик показывает весьма масштабное сражение.

ИГРЫ

ПОЛНЫЕ ВЕРСИИ

RAGNAROK ONLINE (КЛИЕНТ)

Ragnarok Online — единственная классическая корейская MMORPG, успешно прижившаяся у нас в России (до появления Lineage 2, конечно). Она плоская, изометрическая, с простенькой графикой, примитивными звуками, спрайтовыми героями... да тут еще и аниме! Что, спрашивается, нашли в ней тысячи русскоязычных игроков? Ответ прост: в мире больше нет игры с такой домашней, милой и чуточку дурашливой атмосферой совместного времяпрепровождения. Посмотрите на этих чудесных животных — их даже жалко истреблять! Полюбуйтесь скромным обаянием глазастых героев — отсутствие рта они с лихвой компенсируют множеством смайликов в комиксовом стиле. Ragnarok Online — не для тех, кто любит поля сражений и поверженных врагов. Здесь нет PvP. Зато PvE, общения, торговли, совместных забегов по монстрам и уникального, неповторимого стиля — в избытке. Добро пожаловать в Мидгард без викингов!

VEGA STRIKE



В то время как крупные компании не спешат вкладывать деньги в не слишком прибыльный жанр космических симуляторов, вся надежда преданных ценителей космоса ложится на небольшие коллективы энтузиастов, которые порой создают очень удачные игры.

Итак, **Vega Strike** — это космический симулятор, по обилию возможностей легко затыкающий за пояс многие коммерческие проекты. Нам предстоит изучить огромную вселенную, в рамках которой можно делать все, что душе угодно — торговать, сражаться, просто исследовать окрестные звездные системы, благо графика в игре вполне приличная.

Не забыли разработчики Vega Strike и о сюжете, который поведает историю простого пилота, оказавшегося в центре хитросплетения галактических интриг.

WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY

Для того, чтобы принять участие в масштабном онлайн-сражении, совершенно необязательно платить внушительную сумму за коробку с **Battlefield 2** или **Unreal Tournament 2004**. Перед вами абсолютно бесплатная версия знаменитого многопользовательского боевика от **Splash**



Damage. Wolfenstein: Enemy Territory — одна из немногих игр, где действительно важно умение действовать в команде. Только сражаясь сообща и используя сильные стороны своих товарищей, вы сможете выйти победителем из схватки. Каждый класс в игре обладает индивидуальным набором вооружения и способностей, которые обязательно пригодятся на поле боя. На одной карте в **Wolfenstein: Enemy Territory** может сойтись до 64 противников, чего вполне достаточно даже для самых требовательных игроков.

ДЕМО-ВЕРСИИ

ACT OF WAR: HIGH TREASON



Появившаяся на свет в прошлом году, стратегия **Act of War: Direct Action** поразила игроков по всему миру потрясающе красивой графикой. Неудивительно, что французские разработчики из **Eugen Systems** взялись за продолжение.

Act of War: High Treason добавляет в игру несколько новых видов солдат, техники, построек и усовершенствований. Но, безусловно, главное нововведение — это современные морские баталии. Авианосцы, субмарины, крейсеры, эсминцы, корабли-амфибии, транспортники на воздушной подушке, противолодочные вертолеты и другие суда — всем им суждено столкнуться в конфликте, придуманном известным американским писателем Дейлом Брауном, автором сценария игры.

Помимо морских сражений в **Act of War: High Treason** появились наемники девяти видов — от штурмовых подразделений и продвинутых систем ПВО до штурмовиков СУ-25 и бомбардировщиков F-117 «Стелс». Опробовать их в деле вы сможете, поиграв в предлагаемую демо-версию. В ней вас ждут три миссии из кампании, морское сражение по сети, а также три карты в режиме случайной схватки.

FULL SPECTRUM WARRIOR:
TEN HAMMERS

Изначально разработанный для тренировки солдат американской армии, тактический боевик **Full**



Spectrum Warrior неожиданно пришел по вкусу обычным игрокам по всему миру. Главной отличительной чертой игры был уникальный игровой процесс, сочетавший в себе динамичный боевик и тактическую стратегию, в которой мы выполняли роль командира двух отрядов бойцов и координировали их действия, отдавая общие указания. Продолжение, получившее название **Full Spectrum Warrior: Ten Hammers**, снабдит пехотинцев и рейнджеров армии США, солдат НАТО и российских спецназовцев новыми типами вооружения, позволит им проникать внутрь многочисленных построек, вызывать авиаудары и обеспечивает современной техникой. Ну, а расширенный многопользовательский режим позволит пройти кампанию в обществе других игроков.

В демо-версии вас ждет одна обучающая миссия.

SPELLFORCE 2: SHADOW WARS



Совсем скоро у весьма удачной ролевой стратегии **SpellForce** появится полноценное продолжение — **SpellForce 2: Shadow Wars**. А пока его еще нет на наших компьютерах, предлагаем вашему вниманию демо-версию.

Вторая часть игры радует наличием целых девяти рас — люди, эльфы, гномы, тролли, орки, варвары, темные эльфы, горгульи и тени. Все они разделены на три фракции — Королевство, Клан и Пакт. Встав во главе одного из этих альянсов, вам и предстоит пройти кампанию, рассчитанную, по словам разработчиков, на 50 часов непрерывного игрового процесса.

Помимо новых воюющих сторон в **SpellForce 2: Shadow Wars** игроков ждет красивейшая графика, несколько новых героев, десятки монстров и бойцов, сотни предметов и заклинаний и, кроме того, поумневший искусственный интеллект. По сравнению с первой частью появился новый тип бойцов — титаны. Также обещается разветвленное древо из 100 умений, которые, несомненно, пригодятся вашему персонажу.

В демо-версии вас ждет одна обучающая миссия и карта **Dun Mora**.

WARPATH



WarPath представляет собой боевик от первого лица, действие которого происходит в далеком будущем. Три инопланетных расы — **The Ohm**, **The Kovos** и **The Coalition** — борются за обладание планетой **Kaladi**, чистой, красивой и богатой ценными ресурсами. Выбрав любую из трех сторон, вам предстоит принять в этой борьбе самое активное участие. Война развернется на 16 уровнях однопользовательской кампании и 25 картах многопользовательского режима. Пострелять дадут из восьми разнообразных пушек и бортовых орудий трех боевых машин в четырех режимах: **DeathMatch**, **Team DeathMatch**, **Capture the Flag** и **Frontline Assault**.

В демо-версии вас ждут две карты — **Breach** и **Rush**. Первая предназначена для режимов **Deathmatch/Team Deathmatch**, а вторая — для **Capture the Flag**. Обе карты пригодны как для батальонов по сети, так и для поединков с компьютерным противником.

ДЛЯ СТРАТЕГА

AGE OF EMPIRES III

ALASKA



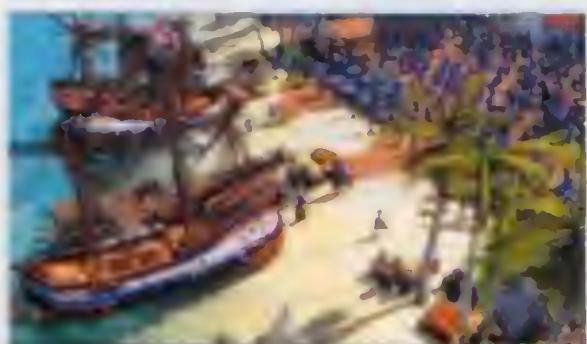
Скрипт, добавляющий в игру новый тип случайных карт. **Alaska**, как понятно из названия, воссоздает бывшую территорию России — заснеженный полуостров, омываемый водами Северного Ледовитого и Тихого океанов. Местность великолепно детализирована и насыщена большим количеством поселений и ресурсов. Имеются три торговых маршрута — по одному на команду. Четвертый проходит в самом центре карты — за него и развернутся главные сражения.

THE CONQUEST OF TENOCHTITLAN

The Conquest of Tenochtitlan — великолепная историческая кампания, состоящая из двух глав. Глав-

Заплатки

ИГРА	ОПИСАНИЕ	ЗАПЛАТКА	У
Age of Empires III	Добавляет новую карту Hispaniola, улучшает воспроизведение записанных игр, устраняет ряд проблем с созданием и вступлением в кланы.	1.05	ENG
Battlefield 2	Устраняет ошибки карт Special Forces, решает проблемы с наведением ракет, обеспечивает корректное снятие скриншотов, исправляет ошибки с присоединением к серверу.	1.21	ENG
Command & Conquer: The First Decade	Исправляет ошибку, из-за которой не проигрывались видеоролики в Covert Operations и Red Alert.	1.01	ENG
Darwinia	Добавляет возможность изменения уровня сложности, а также исправляет падение игры во время сохранения.	1.4	ENG
Keepsake	Устраняет падение игры при решении головоломок и делает возможным пропуск вступительного ролика.	1.03	ENG
Knights of the Temple II	Решает проблемы с видеокартами серии GeForce бххх, устраняет падения во время сохранения игры и правит ошибки на уровне "Пиратский остров".	1.2.44	ENG
Onimusha 3: Demon Siege	Решает проблемы с частотой обновления кадров.	1.1.0.0	EUR
Quake 4	Добавляет в многопользовательский режим голосовой чат и сортировку списка друзей.	1.1	ENG
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II	Повышает общую стабильность игры и устраняет несколько ошибок, связанных с рассинхронизацией.	1.01	ENG RUS
The Regiment	Заплатка исправляет различные ошибки и оптимизирует игру.	1.01	ENG
Tony Hawk's American Wasteland	Исправляет ошибку в многопользовательском режиме, проявлявшуюся при написании сообщения.	1.01	ENG
Tycoon City: New York	К сожалению, список вносимых изменений неизвестен. Ставится на игру версии 1.0.1.1.	1.1.0.5	US
Winter Challenge	Список изменений, вносимых заплаткой, увы, неизвестен.	1.03	ENG RUS
X's: Reunion	Улучшает производительность в ряде секторов, устанавливает на корабли новые сканеры и генераторы, исправляет ошибки и зависания игры.	1.4	EUR
Крутой Сэм 2	Добавляет режим Deathmatch, повреждения от падения и от взрывной волны.	2.068	RUS
Перл-Харбор	Добавляет венгерский речной корабль РАМ, код для обхода ошибок драйверов ATI и NVIDIA, а также изменяет искусственный интеллект бомбардировщиков.	4.04	RUS
Такеда 2: путь самурая	Добавляет 14 новых полей сражений, 30 знамен, 38 портретов персонажей, а также исправляет ошибку нахождения пути персонажами.	1.21	RUS



ные события разворачиваются в 1519 году в столице ацтеков — Теночтитлане. Вам в роли командующего испанской армией Фернандо Кортеса предстоит открыть Мексику, построить свой собственный город, подавить сопротивление местных жителей и в итоге уничтожить древнюю ацтекскую цивилизацию. Карты кампании довольно точно воспроизводят мексиканские земли, отличаются великолепной детализацией, снабжены атмосферной музыкой и красивыми роликами.

WORLD

Одна из самых крупных модификаций, когда-либо выходивших для Age of Empires III; она в корне изменяет игровой баланс, добавляя несколько новых наций и типов солдат. Тут вам и японцы со своими самураями, и персы с принцами, и мексиканцы с конкистадорами. Кроме того, помимо ранее не виданных сторон, модификация снабжает новыми бойцами армии других стран — Испании, Португалии, Англии, Франции, Германии, Голландии и России. Очень рекомендуем.

БЛИЦКРИГ 2

СВЯЩЕННАЯ ВОЙНА

Большая компания, повествующая о подвигах солдата Михаила Шмелева, вместе с которым вы пройдете всю войну — побываете под



Берлином и Харьковом, на острове Хасан и в Маньчжурии, в конце концов разгромив и Германию, и Японию. Отметим, что кампания отличается высокой сложностью. На двенадцати картах вы будете ожесточенно сражаться с врагом, не жалея ни сил, ни времени, ибо, как говорится, — на войне все средства хороши! Кроме того, все карты кампании отличаются крайне реалистичным дизайном.

БЕРЛИН

Вот и настал конец войне, дорогие товарищи. Оплот фашистов, город Берлин, практически сломен, нам осталось нанести последний удар — и все, над рейхстагом будет развиваться красное знамя победы. Ваша задача — взять под контроль семь мощных танков и уничтожить все силы противника, которые только найдете. Сделать это сложно, ибо практически на каждой улице, в каждом квартале среди дымящихся развалин затаились пушки и танки противника.

КРАЙ ОЗЕР

Весьма недурственная карта, которая моделирует кровавую битву за небольшое поселение. Ваша задача — защитить деревню и разгромить вражеские полчища. Сделать это сложно, ибо у вас есть лишь несколько слабеньких танков и полсотни засевших в окопах авто-



матчиков. Супостат же отличается недюжинной силой, справиться с которой не так уж и просто.

CIVILIZATION IV

ACTUAL QUOTES DIPLOMACY



Модификация сильно изменяет всю дипломатию в игре. Разговоры с другими главами государств стали разнообразными, у вас появилось несколько вариантов ответов, от которых зависит судьба целых наций.

CATALUNYA

Политические страсти находят свое отражение и в играх. Теперь вы сможете взять под личное руководство страну под названием Каталония. В начале игры у вас будет возможность выбрать себе лидера из четырех представителей высшего сословия. Появился также новый флаг — желтый стяг с красным крестом.

EURASIA



Достоверно смоделированный евразийский материк, на котором помимо игровых цивилизаций с самого начала присутствуют и варварские державы. С первого взгляда видно, что география здесь куда ближе к реальной, чем на фирменных картах Земли для всех «Цивилизаций». В игровую область попала и Северная Африка, а вот Новый Свет не поместился...

ITALY

Как нетрудно догадаться, эта модификация добавляет в игру Италию. Дополнение отлично подойдет для любителей сражений в Средние века: их особый боец, кондотьер — это рыцарь с плюсами при захвате городов.

JAPAN

Карта моделирует великую Японию, а точнее — те четыре больших острова, на которых она располагается. В центре самого большого проходит горный хребет. Управляя своей цивилизацией, вы поймете, почему японцы так бьются за каждый клочок земли, ибо тут очень тесно и не хватает жизненного про-



странства. Земля тоже недружелюбная, сплошь покрытая лесами, так что для скорейшего обеспечения жителей едой сразу организуйте ловлю рыбы, благо ее в окрестных водах предостаточно. А деревья на первое время оставьте для хорошей производительности городов.

BLACK AND WHITE 2

EPIC VOLCANO

Модификация добавляет голоса злых богинь и богов во время извержения вулкана. Они будут громоподобными голосами рассказывать несчастным жителям о том, как сильно разгневались и как желают людишкам мучительной смерти.

FUR

Набор перерисованных текстур для ваших животных и советников. Можете превратить их во что захотите, потому что автор сделал девять видов шерсти и волос, среди которых есть и огненно-рыжая, и белая, и синяя.

JAPANESE MUSIC

Набор новых мелодий в японском стиле. Вы услышите как неторопливую размеренную музыку, так и бодрые мотивы.

WARCRAFT III

FLASH FLOOD ISLES

Вы руководите небольшой базой. Задача — переправиться через широкую реку, которая разделяет карту на две части, и уничтожить поселение врага.

STAR WARS ASPIRATION



Отличная карта-модификация, на которой автор попытался воссоздать атмосферу вселенной Star Wars, и это у него, надо признать, весьма недурно получилось. Мало того, что теперь вместо привычных рыцарей в бой пойдут отряды ситхов и повстанцев, так еще и все модели отлично нарисованы. Особенно удались джедаи со светящимися мечами в руках. Ну, а вы руководите темным ситхом, задача которого — пробраться в логово врага и уничтожить главаря местной банды.

THE ICE LANDS OF THE FROZEN DESERT

Ваши солдаты оказались на Крайнем Севере среди холодных льдов, и, пока они не заморзлись окончательно, надо уничтожить целых две вражеские базы. Заодно и согреемся возле горящих построек супостата. Сражаться несложно, ибо ваши рыцари отлично вооружены и с легкостью расправятся с немногочисленной вражеской армией.

WARHAMMER ATHEL LOREN



В начале игры вы выбираете из четырех славных граждан героя и отправляетесь в опасное путешествие с важной целью — убить злого мага, угрожающего миру. Игровой процесс тут простой — рубите все, что движется, и не ошибетесь, так как союзников здесь нет. Действие происходит в Атель Лорене (обители лесных эльфов, дриад и других диких и малогостеприимных созданий), а потому деревьев на карте — невообразимое количество...

COMMAND & CONQUER: GENERALS — ZERO HOUR

RED ALERT 3: THE THIRD WAR DEMO



События Red Alert 3: The Third War развиваются после успешного завершения кампании за американцев в Red Alert 2: Yuri's Revenge. Напомним, что, согласно ему, Юрий остается жив, но оказывается заточенным в пси-тюрьму. И теперь вот люди, поддерживавшие его, собираются с целью освободить своего повелителя. Такова вкратце сюжетная завязка. Если же говорить в целом о модификации, то даже она производит отличное впечатление — четко детализированные сооружения, хорошо анимированные солдаты и техника, что там говорить — воссоздана даже боковая интерфейсная панель, прямо как в оригинальной игре!

STAR WARS: EMPIRE AT WAR

ALVIAR'S EAW ADDON



Модификация увеличивает максимально возможное количество солдат, уменьшает размеры всех пехотинцев и героев, добавляет ряд новых героев (Мара Джейд и Кайл Катарн) и бойцов (Imperial Royal Guard, Heavy Stormtrooper, Elite Stormtrooper, Rebel Swamp Speeder, Rebel Specforce Troopers), включая ряд ранее не доступных кораблей для планетарных сражений (Tie Ground Control Fighters, V-Wing MKIII Wing, X-Wing Assault Wing) и космических войн (Venator Cruiser с X-Wings, Tie Advance Fighters, Z-95-Headhunter).

Отметим, что большинство изменений рассчитано на однопользовательскую кампанию и в многопользовательском режиме игры модификация работает некорректно.

ARCHIPELO'S ULTIMATE

Модификация Archipelot's Ultimate оптимизирует скорость



полета звездолетов в орбитальных сражениях, изменяет масштаб космических кораблей (одни прибавили в размере, другие стали меньше), делает баталии в два раза более масштабными, а также корректирует баланс сторон.

EAW: STAR WARS REALISM

EAW: Star Wars Realism увеличивает различия между классами кораблей и делает правдоподобнее космические сражения. Кроме того, она позволяет нанимать несколько ранее недоступных в однопользовательской кампании бойцов и исправляет игровой баланс. Достигнуто это путем снижения стоимости постройки кораблей, усиления их брони и мощности бортовых орудий. Еще одно новшество, добавляемое модификацией — это оригинальный режим Fleet. Отныне вы сможете начать игру сразу с 100 000 ресурсов и устроить сражения поистине эпических масштабов, ведь все корабли производятся за 1 секунду, а размеры флота не ограничены.

THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II

ELVEN GUARD



Elven Guard — модификация, которая понравится прежде всего любителям эльфов. Установив ее, вы получите возможность нанимать новый тип солдат, доступных в оригинальной Battle for Middle Earth, — Rohan Elven Warriors (как бы загадочно это ни звучало). Отныне эльфийские воины — полноценная боевая единица, которую можно натренировать в казармах третьего уровня. Стоимость — 800 золотых и 80 командных очков.

Прелесть этой идеи — в том, что в стратегии эльфов появляется гибкость, альтернатива схеме с огромным войском лучников.

EXTENDED CAMPAIGN

Extended Campaign добавляет в кампанию «хороших» три миссии. Действие их разворачивается в Мории, Ривенделле и Лориэне. Карты выполнены очень качественно, что и неудивительно. Автор модификации позаимствовал их из первой части Battle for Middle Earth, снабдил новыми звуками и разбавил небольшими изменениями.

SAMURAI'S WALL

Samurai's Wall — модификация, обязательная к установке всем поклонникам затяжных осадных баталий. Она сделает стены и здания бо-

лее крепкими, усилив их броню приблизительно в пять раз. Теперь, например, если ваша ферма будет атакована армией противника, вы успеете привести подкрепление и защитить важную постройку. Помимо этого, модификация на 10% увеличивает броню большинства солдат и орудий.

WARHAMMER 40000: DAWN OF WAR — WINTER ASSAULT

KAPTA KASYR LUTIEN 2

Kasyr Lutien 2 — лучшая карта, вышедшая за последний месяц и, несомненно, стоящая вашего внимания. Местом действия выбрана большая крепость, за которую предстоит сразиться шестерым игрокам. Пробраться в нее можно с помощью двух охраняемых мостов и трех ворот. Карта предназначена для командных сражений в режиме Take & Hold, отлично детализирована и отменно сбалансирована.

TEAM COLORABLE IMPERIAL BUILDINGS



Наверняка вы заметили, что, какую из группировок имперской стражи вы бы ни выбирали, все равно все ее постройки будут выкрашены в невзрачный серый цвет. Модификация Team Colorable Imperial Buildings, как вы уже догадались, призвана устранить этот недостаток. Теперь вы без труда сможете отличить строения игрока той или иной команды по цвету. Весьма удобно.

WINTER ASSAULT FATALITY COMPILATION

Данная модификация будет отличным выбором для тех, кому по душе максимально стремительные сражения, а не долгие затяжные осады. Winter Assault Fatality Compilation ощутимо увеличивает ущерб от большинства пушек и немного уменьшает от оружия ближнего боя. Отдельной переработке подвергалась раса орков. Автор мода вдвое увеличил максимальное количество солдат, которых можно нанимать, расширил численность отрядов (теперь в одном может быть до двадцати бойцов), а также сократил время, требуемое на тренировку воинов и постройку зданий.

ДЛЯ РОЛЕВИКА

DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION

CUBANOLICS

Модификация раскрывает истинный потенциал Хорадрического



куба. После ее установки вы сможете создавать множество новых полезных снадобий и комбинировать между собой предметы, получая особо мощное оружие и уникальные доспехи.

THE HORDES OF CHAOS



The Hordes of Chaos — масштабная модификация, которая практически полностью меняет знакомую игру. Создатели мода переработали деревья умений персонажей, придумали новый сюжет и заполнили игру массой уникальных предметов. Абсолютно поменялись и карты. Кроме того, в The Hordes of Chaos игроков ждут новые рунные слова, рецепты для Хорадрического куба и прочие приятные мелочи.

FALLOUT 2

CULT OF PERSONALITY



Модификация заставляет умение Cult of Personality действительно приносить персонажу пользу. При наличии этой способности герой сможет получить доступ к новым квестам, открыть новые ветви диалогов и решить большую часть проблем с помощью убеждения. У многих персонажей изменится отношение к обладателю Cult of Personality. Одни предложат герою скидки на товары, а другие помогут в решении задач.

CUBIK'S WEAPON & AMMO MOD

Многие игроки отмечали бесполезность AP-боеприпасов против брони. Теперь все встанет на свои места, и эти патроны будут наносить гораздо больше ущерба защищенным броней противникам. Кроме того, мод вносит разнообразие в ассортимент торговцев оружием в городах Klamath и Den.

HORRIGAN ARMOR

Модификация позволит герою примерить на себя знаменитую броню Фрэнка Хорригана, которая обычно была недоступна.

THE ELDER SCROLLS III MORROWIND

PRIMARY NEEDS 2.7

Если вам в Morrowind не хватало реалистичности, то Primary Needs — то, что нужно. После установки этой модификации игроку придется заботиться о таких важных вещах, как еда, питье и сон. Персонаж, которому вздумается нарушать режим и голодать, будет быстро уставать. Постепенно теряя силы, герой не сможет бегать, прыгать, а затем и вовсе склеит ласты.

Чтобы получить заветные 8 часов сна, можно воспользоваться не только гостиницами или собственными домами — в игре появился спальный мешок, который персонаж повсюду таскает с собой и в любой момент может там поспать.

FLY

В игре появляется оригинальный летательный аппарат. Конструкция внешне очень хрупкая, так что подвергать ее лишним нагрузкам не стоит.

ЧАКРА ЗЕНЫ



Многие помнят фильм «Зена — королева воинов» и тот заточенный обруч, с помощью которого героиня лихо расправлялась с врагами. В действительности этот обруч называется чакра, и теперь у вас есть возможность лично испытать ее в игре. Купить чакру можно в Сейда-Нин у Аррилла.

АВТОМАТ КАЛАШНИКОВА

В Morrowind не обходится без контрабандистов. Эти отчаянные ребята умудрились протащить в лавку Аррилла запрещенное оружие — партию автоматов Калашникова. Но не стоит рассчитывать, что знаменитый АК поможет сразу же решить все проблемы. В мире Morrowind знаменитый автомат стреляет только одиночными.

NEVERWINTER NIGHTS

THE CAVE OF SONGS

В этом дополнении игрокам предстоит совершить путешествие в таинственный лес Grimwood, населенный жуткими монстрами. Ранее еще никому не удавалась выбраться оттуда живым. Но нашему



герою придется не только прогуляться по темному лесу и вернуться назад, но еще и раскрыть тайну загадочной пещеры Cave of Songs, куда боятся заходить даже свирепые обитатели Grimwood.

INTO THE WOODS



Сюжет Into the Woods — смесь новелл в стиле фэнтези и мексиканских сериалов. Герой просыпается в лесу и понимает, что абсолютно не помнит, как он туда попал. Единственные воспоминания — погоня, мост через речку и взрыв. Автор этого дополнения был одним из участников конкурса, проводимого Bioware, поэтому работа отличается высоким качеством даже в мельчайших деталях.

IN THE FOOTSTEPS OF DANTE



Очень оригинальный модуль, предназначенный для персонажей, достигших 15-го уровня. Его создатель наверняка ярый поклонник ролевой игры Planescape: Torment. Поэтому в In the Footsteps of Dante вам предстоит повстречать персонажей из этой игры, а некоторые из них даже согласятся присоединиться к странствиям героя. Если же вы по какой-то причине пропустили Planescape: Torment — ничего страшного. Модуль изобилует продуманными диалогами и красочными описаниями, которые быстро введут вас в курс дела.

ДЛЯ БОЙЦА

BATTLEFIELD 2

OPERATION BLACK HAWK DOWN

Два «Черных Ястреба» были сбиты на территории арабского города. Соединенными Штатами развернута

полномасштабная спасательная операция, в ходе которой планируется спасти бойцов, переживших катастрофу. Ну, и заодно захватить город.

Карта построена таким образом, что главной ударной силой здесь является обычная пехота. Дело в том, что любая техника здесь очень уязвима. Солдаты могут свободно забираться чуть ли не на любую крышу, в их распоряжении также огромное количество всевозможных укрытий и переулков, слишком узких для танков и джипов.

OPERATION NIGHTSHIFT

Злые террористы хотят захватить дамбу, чтобы взорвать ее и затопить мирные поселения ниже по течению. На защиту объекта были направлены элитные американские войска. Решающий бой развернулся ночью.

Интересная и увлекательная карта, которая подкупает удачным расположением точек и большим количеством техники. Карта разделена на две половины рекой, через которую тянутся три моста, два из них можно взорвать. Третий мост — та самая дамба, из-за которой и разгорелся конфликт.

Что касается баланса, то с ним тоже почти все в порядке. Единственное, что смущает, — слишком высокое соотношение противовоздушных установок и вертолетов. Пилотам здесь придется несладко.

COUNTER-STRIKE: SOURCE

SPAS-12



Известный итальянский дробовик, нередко встречающийся в играх. Смотрится эта машина весьма убедительно. Хороши как сама модель, так и текстуры. Звук тоже не оставили без изменений — выстрелы получились очень громкими и резкими, такими, какими и должны быть.

C4-RESKIN

Абсолютно новая модель бомбы. На темно-зеленом корпусе с потертой надписью «C4» прикреплен таймер неоновой пурпурной цвета и клавиатура. Детонатор и взрывчатка по традиции, заложенной голливудскими боевиками, соединены синим и красным проводами.

СТ САМО ПАК

Трое красавцев-милиционеров в камуфляже городского типа. Новая одежда пришла им очень даже к



лицу: мягкие коричнево-зеленые тона униформы подобраны идеально.

HALF-LIFE 2

PRISON BREAK

Устраиваем побег из тюрьмы «Объединения». План прост: ворваться в арсенал, схватить первое попавшееся оружие и перебить охрану, после чего освободить остальных заключенных. Но, чтобы вырваться из окружения, этого недостаточно. Придется убить начальника тюрьмы и прорваться к десантному кораблю. Помешать вам попытаются десятки врагов и пара вертолетов.

OM_TOONTOWN

Созерцание разноцветных декораций этого яркого мультяшного городка почти наверняка поднимет вам настроение. Художественную ценность этой работы просто невозможно передать словами. Как говорится, лучше один раз увидеть.

Удивительный факт: игровой процесс на этой шикарной карте вполне сбалансированный. Посему осмелимся заявить: опробовать это чудо должен каждый.

WIVENHOE



Эта модификация посвящена событиям, происходившим незадолго до появления Гордона Фримена в одном из вагонов поезда, следовавшего в Город 17. Группа повстанцев пытается предотвратить бомбардировку Рэвенхолма — последнего бастиона местного сопротивления. Запуск канистр с головокрабами будет произведен с дамбы, расположенной неподалеку. Требуется предотвратить его любой ценой.

Модификация состоит всего лишь из четырех игровых уровней, но зато каких! В первой локации наш персонаж пытается незаметно прокрасться на территорию дамбы (да-да, как в настоящем stealth-боевике). Второй и четвертый уровни — обычная перестрелка со штурмовиками и песчаными львами. И третий — «ужастик» с зомби и почти отсутствующим освещением.

GTA: SAN ANDREAS

CHEVROLET C20 TOWTRUCK

Шикарный ярко-красный тягач 1966 года выпуска. Оторвать взгляд от этого красавца практически невозможно. Модель просто идеальна, никаких видимых недостатков нет.

AUDI A8L 6.0 W12

Очередное высокодетализированное авто. Впечатление немного портит бледноватый салон и неестественно резко очерченные контуры.

BA3 2101 — BLUE STORM



Тюнигованная «Копейка». Первое, на что падает взгляд — наикрасивейший рисунок молнии на кузове. А есть еще диски, окрашенные в тон рисунку, новые фары и, куда уж без этого, тонированные стекла с рекламными наклейками. Уличные гонщики Сан Андреаса, должно быть, кусают локти от зависти.

CARREFOUR SUPERMARKET

Широко известная сеть супермаркетов Carrefour пополнилась первым магазином в штате Сан Андреас. Расположен он в городке Сан Фиерро. Найти его не проблема — вряд ли вы не обратите внимания на новые яркие витрины.

QUAKE 4

MG

Эта простая модификация поможет вам поднять меткость стрельбы из штурмовой винтовки. Достигается это следующим образом: из всех видов оружия доступным остается лишь штурмовая винтовка, а уровень ее повреждений опускается до 10-20 единиц здоровья за выстрел.

DM SKROGIFINATION



Маленькая симметричная карта. Под потолком расположены две платформы, на которые можно попасть при помощи прыжковых установок с основного уровня. Но можно спуститься и вниз — в небольшой комнатке кто-то заботливо оставил четыре аптечки и обреза.

DM PITCHBLUE

Небольшая дульная карта. Два основных зала очень хитро перепле-

тены между собой, сориентироваться в этих коридорах получится не сразу. Но игровой процесс с лихвой окупает этот сомнительный недостаток. Побеждает самый быстрый — скорость реакции решает здесь абсолютно все. Дистанции перестрелок сведены к минимуму, а это почти гарантированный поток адреналина во время боя.

UNREAL TOURNAMENT 2004

UT99

Целых 77 персонажей первого Unreal Tournament, с любовью перенесенных в мир Unreal Tournament 2004. Автор не внес абсолютно никаких изменений в модели, оставив их такими же, какими они были в далеком 1999 году. Острое чувство ностальгии на несколько вечеров обеспечено.

CTF DIVERGENCE

Наикрасивейшая карта для режима захвата флага. Состоит из четырех уровней, каждый из которых имеет несколько выходов, что вкупе с четко выверенным балансом позволяет одинаково успешно применять в бою самые различные тактики.

DM COLDCITY



Футуристический замерзающий город, превращенный в арену для турнирных боев. Почти весь уровень покрыт стальными пластинами. Кому-то эта карта может показаться слишком яркой из-за обилия металлических поверхностей, но это скорее, наоборот, придает ей особый шарм.

Поначалу играть здесь довольно тяжело, нагромождение платформ в основной боевой зоне сильно затрудняет ориентировку, так что уследить за всеми точками возможного появления противника очень сложно. Хотя, освоившись, начинаешь понимать, что все эти проходы и мостики выстроены вполне логично. Что касается различного оружия, аптечек и других предметов, то они расположены так, что добраться до них не составит труда даже из самого дальнего угла карты. Таким образом и соблюдается баланс.

ДЛЯ СИМУЛЯТОРЩИКА

FIFA 06

ANIMATION PATCH 1.0

Крохотное дополнение, которое вносит огромное количество новшеств, а именно — новых движений футболистов. После его уста-

новки ваши подопечные игроки смогут выделять такие финты и удары, что только держись.

ARSENAL SUPER PATCH

Незаменимое дополнение для поклонников лондонского «Арсенала». Включает высококачественные формы, новые флаги, рекламные щиты, мяч и стадион «Хайбери».

FC BARCELONA CHAMPIONS LEAGUE SUPER PATCH



Великолепная модификация для болельщиков испанской «Барселоны». Включает качественные формы в стиле лиги чемпионов, флаги, рекламные щиты, мяч, вратарские перчатки Nike, логотип телеканала ESPN.

FCS MINIKIT PATCH 06

Набор из более чем 180 миниформ для лучших клубов чемпионатов немецкой бундес-лиги, английской премьер-лиги, итальянской Серии А, сборных команд и многих других.

PRO EVOLUTION SOCCER 5

NEW PITCHES — DAY 6

Отличное дополнение, обновляющее игровые стадионы. New Pitches кладет на ряд арен реалистичные и более сочные газоны, а также ставит новые угловые флажки. Замене подверглось травяное покрытие четырех стадионов: Olimpico Roma, Louis II (Monaco), Dragao и Velodrome.

OLYMPIASTADIUM BERLIN

Отличная модель знаменитого берлинского стадиона Olympiastadion. В комплекте имеется три версии — дневная, ночная и заснеженная. Все снабжены рекламными щитами грядущего чемпионата мира 2006.

ADIDAS REFEREE

Набор красивых форм для арбитров. В комплекте четыре версии — черная, желтая, красная и голубая.

TRACKMANIA SUNRISE

MAYAN

В этом месяце мы предлагаем вашему вниманию модификацию Mayan. Отныне все островные трассы «Трекмании» перенесутся в Мексику, в города цивилизации майя, покинутые тысячелетия назад. Вас ждут непроходимые джунгли, мрачные пещеры, таинственные храмы, статуи богов, руины древних построек и каменные глыбы, в изобилии разбросанные вдоль дорог.

Плюс в комплекте — три атмосферные трассы: Mayan Technic, Lara and the Zaxhual's Temple и Bolivian Rally.

ALFA ROMEO GT 2004

Весьма качественно выполненная модель спортивного автомобиля Alfa Romeo GT. Машина окрашена в красный цвет, салон детально проработан, выглядит очень дорого.

FERRARI KOENIG CABRIO



Хорошо проработанная модель кабриолета Ferrari. Выполнена в фиолетовой гамме.

PEUGEOT 307 WRC PROTO

Аккуратная модель французского автомобиля Peugeot 307. Машина окрашена в бордовый цвет, а внутри посажен гонщик.

THE SIMS 2

MED DRESS

Длинный наряд с серебряным пояском. Такие носили только благородные дамы, жившие почти тысячу лет назад.

MED DRESS 1

Расшитое причудливым узором платье для девочек из семей храбрых рыцарей древности.

KNIGHT

Облачение французского королевского конника. Его самая заметная часть — нагрудный доспех с выгравированным гербом воина и трехлистной лилией.

HOUSE STARTER

Маленький английский домик с белыми стенами и красной черепичной крышей.

CASTEEL LE TOBIAS

Огромная крепость с бесчисленными коридорами, залами и переходами. Она обнесена кирпичными стенами с зубцами и высокими башнями. В центре замка устроен внутренний дворик, в котором удобно поставить лавочки и фонтаны или же построить бассейн.

OPERATION FLASHPOINT

SEB NAM

Модификация посвящена войне во Вьетнаме. На полях сражений появятся американские и вьетнамские солдаты и техника, которой сражались две армии. Самое главное, что вы уже сейчас сможете

принять участие в одной из миссий на новом острове, достоверно воссоздавшем густые джунгли Индокитая. Кстати говоря, американские и вьетнамские бойцы и боевые машины сделаны с немецкой педантичностью по историческим документам и старым фотографиям.

RKT SU 33



Модель отечественного самолета Су-33. Очень реалистичная модель, все механизмы и приводы такие же, как и на оригинальном самолете. Текстуры также выше всяких похвал. Кроме основной расцветки присутствуют мелкие детали в виде номеров, гербов и прочих украшений.

ICPRFWP

Набор русского оружия. По сравнению с оригинальной игрой добавлены снайперская винтовка ВСК-94, пистолет ПМ, ПМ с глушителем, модель камуфлированной СВД, новый автомат Калашникова, а также оптимизированы звуки и изменены на более реалистичные, исправлена модель ГП-25.

ИЛ-2 ШТУРМОВИК: ЗАБЫТЫЕ СРАЖЕНИЯ

ACHTUNG MISTEL



Любопытная карта — на небольшом острове базируются вражеские самолеты, которые вы должны уничтожить, в противном случае нас линчует начальство. Сражаться здесь совсем несложно, ибо супостат не оказывает почти никакого сопротивления.

FLYING TIGERS

На этой карте вы сможете испытать свои силы в борьбе с целой кучей вражеских истребителей, которые надобно уничтожить в кратчайшие сроки. Враг силен как никогда, а ваши помощники практически бесполезны.

GUERNICA

Небольшая, но очень интересная миссия. Вы управляете советским истребителем, так называемым «ишачком», задача которого — уничтожить все вражеские истребители в этом районе. Сделать

это будет очень сложно, ибо у противника много самолетов.

ПОЛЕЗНЫЕ ПРОГРАММЫ

Раздел полезных программ расширился настолько, что полный список уже не уместить в анонсе. В итоге мы решили не указывать в списке программы, оставшиеся прежними с прошлого номера. Остались только новые или те, версии которых обновлись с момента выхода предыдущего номера журнала. Иначе говоря, пусть вас не смущает отсутствие пометки «new!», потому как новое здесь все.

УПОРЯДОЧИВАНИЕ КОЛЛЕКЦИЙ

Чем дольше вы работаете с компьютером, тем больше на диске скапливается разнообразных картинок и музыки. Педанты сразу раскладывают все поступающие файлы по соответствующим папкам, а перед остальными со временем встает задача сортировки. Если файлов много, задача может оказаться невыполнимой без специализированных программ.

Условно программы из подборки можно разделить на две группы: сортировщики с возможностью просмотра и просмотрщики с возможностью сортировки.

КАЛЬКУЛЯТОРЫ

Стандартный калькулятор в Windows обеспечивает минимум необходимых функций, но всегда найдется резерв для улучшения интерфейса и расширения возможностей. Небольшая коллекция калькуляторов позволит выбрать удобное средство для подсчетов.

СТАНДАРТНЫЙ НАБОР

МУЛЬТИМЕДИА

Foobar 2000 0.9. Музыкальный проигрыватель со скромным интерфейсом и возможностью работать с несколькими списками музыки.

PhotoFiltre 6.2.3. Графический редактор с возможностью применения фильтров.

WinAmp 5.21. Самая популярная программа для проигрывания музыки.

ВИДЕО

K-Lite Mega 1.52. Полный оптимизированный пакет видео- и аудиокодеков, включает несколько программ просмотра видео и множество дополнительных возможностей по настройке.

СЛУЖЕБНЫЕ ПРОГРАММЫ

DeskLens заменяет курсор увеличивающей лупой. Представлена в двух режимах: бесплатном и ознакомительном.

FreeRAM XP Pro 1.52 позволяет управлять и оптимизировать оперативную память компьютера.

SIW System Info for Windows 1.57 показывает разнообразную информацию о системе — как о программах, так и о аппаратных характеристиках.

РАБОТА С ТЕКСТОМ

eXPert PDF Reader. Программа для чтения документов в формате pdf.

XVI32. Шестнадцатеричный редактор с широкими возможностями.

WinMerge 2.4.6. Программа с русскоязычным интерфейсом для сравнения файлов и папок.

WinDjView 0.4.1. Программа для просмотра книг в формате djvu.

БЕЗОПАСНОСТЬ

AntiVir PersonalEdition Classic. Бесплатная версия немецкого антивируса, обеспечивающая безопасность системы без лишних напоминаний о себе.

Agnitum Outpost. Firewall, защищающий систему и данные от вторжений из сети. Позволяет запретить определенным программам выход в сеть, а также выяснить, какая программа заняла интернет-канал своим трафиком.

Cleaner 1.26.218. Программа, очищающая систему и диск от скопившегося мусора самых различных типов.

Spybot Search & Destroy 1.4. Программа, сканирующая компьютер на предмет подозрительных программ, собирающих информацию о системе.

ИНТЕРНЕТ

SmartFTP 2.0.995. Популярный ftp-клиент, бесплатный для некоммерческого использования.

Download Master 5.0.3. Мощный русскоязычный менеджер, интегрирующийся в браузер. Пытается ускорить загрузку, разбивая файл на несколько частей.

Qip 2005a 7830. Протокол ICQ меняет достаточно часто, и работоспособная еще вчера программа может сегодня работать неправильно. Авторы программы Quiet Internet Pager обеспечивают редкую оперативность, обновляя программы.

НАБОР ДЛЯ ИГР

CheMax 6.0. Набор кодов для игр разных платформ.

ПРОГРАММНЫЕ БИБЛИОТЕКИ

Библиотеки **JRE** и **Microsoft .NET Framework** для запуска и работы программ, созданных на основе данных технологий.

ДРАЙВЕРЫ

Ежемесячно обновляется почти весь набор драйверов к видеокартам GeForce и Radeon. Если новая игра не запускается, первой помощью должен стать компакт-диск ЛКИ, на котором вы найдете только официальные продукты от производителя: никаких альтернативных версий и самописных модификаций. **ЛКИ**

Ведущий рубрики:
Алексей Шуньков (Stager)

ПЬЕДЕСТАЛ ПОЧЕТА

1 ROME: TOTAL WAR. WARHAMMER: TOTAL WAR

2 HALF-LIFE 2. MINERVA. METASTASIS 2

3 STARCRAFT. SHADOW OF SPACE

ROME: TOTAL WAR
WARHAMMER: TOTAL WAR

Автор материала:
Анатолий Малин

Автор

команда под руководством WrathOnMe

Тренеры

Rome: Total War — Barbarian Invasion

Установка

копирование файлов

Адрес в сети

www.zodiak-productions.com

Идея

реализация

Игровая ценность

Баланс

Красота

Безглючность

Рейтинг ПКМ

9

9

9

8

8

7

88%

НАГРАДА ЖУРНАЛА

🏆

Если бы в ближайшем будущем состоялся чемпионат между фанатами различных воображаемых миров, где предметом соревнования будет преданность любимому миру — то финалисты были бы predetermined. Ими стали бы миры «Властелина Колец» и Warhammer Fantasy, один из которых в кровопролитной борьбе в полуфинале одолел бы Warhammer 40 000.

Исход финала ясен: толкинисты победят. Но — если сборные будут равного размера независимо от количества волонтеров — победа достанется им нелегко.

Доказать это нетрудно. Возьмите любую стратегию или ролевку, которая допускает широкое «модостроительство» — и вы непременно найдете в ней Средиземье и Warhammer. А в некоторых демиурги-любители достигают подлинных вершин мастерства. Вот как в той игре, о которой мы сегодня говорим.

ИМПЕРИЯ, ХАОС И ВСЕ-ВСЕ-ВСЕ

Если в двух словах, то перед нами — полная конверсия Rome: Total War в мир Warhammer.

Для того, чтобы осознать масштабы этой задачи, вспомним, что в этом мире не только есть магия, но еще и характерное вооружение очень сильно отличается от античного. Так, например, у Империи есть пушка и мортира, а также ружья; у эльфов — скорострельная баллиста. Все это вызывает к созданию новой игровой механики, новых анимаций... А ведь еще не надо забывать о демонах Хаоса, о волшебных знаменах, героях разных типов! Кавалерия демониц Слаанеша на чудовищных скакунах, например...

Пока что перед нами — бета-версия, и рас представлено только три: Империя, Хаос, высшие эльфы. Только поэтому мы не публикуем в этом номере руководство к игре: время для этого придет достаточно скоро, когда появятся остальные расы. А именно: гномы, темные



эльфы, орки и гоблины, вампирское воинство и «славяне»-кислевиты. Заметим, что Warhammer: Mark of Chaos обещает всего 4 расы, три из которых в Warhammer: Total War уже реализованы...

Некоторые оптимисты предполагают добавить и ящеров; впрочем, этот проект выглядит слегка утопично. Ведь ящеры — не только целая серия совершенно негуманоидных моделей, это еще и необходимость глобально расширять карту. Ну не водятся они в Старом Свете Warhammer! А пренебрегать заветами классиков среди этой команды не принято. Все вплоть до мундиров имперских войск делается в строгом соответствии с канонами.

Посмотреть на модели будущих рас уже можно, но полное внедрение ожидается примерно через полгода. Впрочем, и трех рас вполне достаточно для того, чтобы ощутить возможности игры и провести за ней немало приятных часов.

ЗАЧЕМ РИМУ WARHAMMER?

Могут спросить: что хорошего в идее переделывать достоверную историческую игру в фэнтези? Попробую ответить.

Во-первых, «достоверную» и «историческую» стоило бы поставить в кавычки. В отличие от Medieval и Shogun, Rome: Total War прикидывается исторической игрой только для очень неискушенных. В сценарии игры произрастает клюква такого размера, что все «Комбайны Николадзе» и самые забубенные боевики про Вторую мировую и злобный СССР могут легко упрятаться под сенью клюквенных ветвей. Но это — не главное.

Интереснее другое: баланс Warhammer выверялся годами, и принимали в том участие десятки и сотни тысяч игроков. И расы в этой игре куда разнообразнее, чем может похвастаться большинство стратегий. Да, в Rome: Total War галлов или парфян тоже не перепутаешь с римлянами, но... и по воз-

можностям своим они далеко им не равны. Потому-то, несмотря на все красоты и стратегические возможности, сетевые баталии в Rome пока как-то не прижились.

Конечно, пока у нас в руках всего-то три расы, говорить о совершенном балансе рановато. Да и меняется он, почитай, каждый месяц. И тем не менее уже сейчас возможности рас велики, совершенно различны и примерно равны. Несмотря на то, что Империя уже при всей артиллерии, а эльфам пока недодали их стреломет...

С ДРАКОНОМ НА ЩИТЕ

Редко от какой модификации мы получим такое количество с иголочки новых, анимированных моделей. Еще реже они оказываются такого уровня, что не стыдно ставить и в оригинальную игру.

Единственное, что можно поставить в упрек некоторым из здешних моделей, — бедноватые текстуры. Но их постоянно совершенствуют; над модификацией работает серьезная команда из полутора десятков человек, и они работают весьма профессионально.

Конечно, самая сложная часть здесь — анимации; так вот, над ними работают с полной отдачей. Двухручные мечи эльфийских мастеров клинка и кавалерийские молоты Белых Волков мало похожи по технике на античное оружие — и это отражено в игре. Я в восхищении, господа.

❖ ❖ ❖

Могут сказать, что оценку модификации я выставил отчасти авансом. В конце концов, это ведь всего лишь бета?

Да, бета, но уже сейчас она на голову выше многих игр, выполненных профессионалами за большие деньги. Финальная версия получит рейтинги еще выше: я, например, предвижу что-то около 95.

А ведь пройдет время — и на поля сражений выйдет имперский паровой танк. Что тогда останется говорить маловерам?

ЛКИ



HALF-LIFE 2 MINERVA: METASTASIS 2

Автор материала:
Александр Яковенко

Автор	Adam Foster
Триггеры	Half-Life 2
Установка	автоматическая
Адрес в сети	www.hylobatidae.org/minerva
Идея	★★★★★ 8
Реализация	★★★★★ 9
Игровая ценность	★★★★★ 7
Баланс	★★★★★ 9
Красота	★★★★★ 6
Безглючность	★★★★★ 9
Рейтинг ИКИ	80%

НАГРАДА ЖУРНАЛА



Давать советы — всегда
ошибка, но хорошего совета вам
не простят никогда.

Оскар Уайльд

Линейность игровых сюжетов
то и дело наводит на параноидаль-
ные мысли о ком-то, кто тихо уп-
равляет нашими движениями. В до-
полнениях найти ветвления сюже-
та еще сложнее, а имена «куклово-
дов» заботливо написаны в файлах
readme. В пересказе «театр» вы-
глядит не слишком симпатично, но
на практике это мало кому меша-
ет: для куклы главное — действие.

А что, если довести идею до
крайности? Как отреагирует иг-
рок, если ему постоянно давать ко-
манды? Иди туда, делай это, взорви
то... Где предел прочности у сред-
нестатистического терпения?

ФИЛОСОФИЯ НЕИЗВЕСТНОГО НАЕМНИКА

Несколько месяцев назад вышла
первая часть проекта «Минерва».
При взгляде на жалкие пятнадцать

мегабайт архива бывалые воители
компьютерных миров лишь усмеха-
лись: за их спинами уже было нема-
ло дополнений в сотни мегабайт.
Творение Адама Фостера автомати-
чески относили к многочисленным и
малополезным модификациям из се-
рии «изменен цвет пистолета, под-
крашена трава». Первый взгляд был
ошибочен — внутри ждала полно-
ценная миссия на далеком острове.

Скромный размер объясняется
просто: автор активно использовал
объекты из оригинального Half-Life
2. То же происхождение у мира —
время и враги остались те же. А вот
все остальное — главный герой, его
мотивы, события, место действия
— изменилось и предлагало сюрп-
ризы. Право, не один же Гордон
Фримен поднял пистолет на врага!

Собственно, главный герой —
личность второстепенная. Звучит
странно, но так и есть: мы ничего не
знаем о его происхождении, о пре-
дыдущих событиях, о нашей цели,
наконец. Ведущую роль играет зака-
дровый голос в форме текстовых со-
общений, который указывает путь и
комментирует происходящее. Важ-
но отметить: услышать — не значит
понять, зачастую голос так формули-
рует мысли, что к задумавшемуся иг-
року можно подкрасться в упор. «Я
твоя Афина, ты мой Персей» — ти-
пичный пример, демонстрирующий
незыблемость идей про «зайку» и
«тазик» в любом обществе. Вступит-
ельный текст на сайте игры вызвал
приступы осознания собственной
неполноценности не у одного ре-
цензента, а опытные любители до-
полнений, привычные к выкрутасам
разработчиков, просто игнорирова-
ли глубокомысленный текст.

Надежды на объяснения «по хо-
ду дела» оправдались лишь частич-
но — у героя, высадившегося на ос-
тров с захваченного вертолета, не
оказалось собственных пережива-
ний, лишь подозрительный голос в
голове. Появление на сцене оказа-
лось внезапным — полностью в ду-
хе Гордона Фримена, только нас вдо-
бавок лишили и памяти о прошлых
событиях. Может быть, мы находим-



Фабрика выглядит немного странно, но работе это не мешает.

ся в теле клона? Наш загадочный ру-
ководитель объявляет происходя-
щее *научным экспериментом*: чув-
ствуешь себя не столько подопыт-
ным кроликом, сколько крысой в ла-
биринте. С другой стороны, размыш-
лять над вопросами генезиса было
просто некогда — действие захва-
тывает с первых секунд.

ИЗЛИШНЕ ОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ

Навыки ювелира проявились у
автора не только в размере архива,
но и в месте действия. Дело проис-
ходит на небольшом острове —
пробежать его по диагонали можно
минуты за две — но хитроумный
маршрут по окружности заставляет
задержаться на нем несколько ча-
сов. Спуск вниз, снова подъем и по-
стоянный приток врагов обеспечи-
вают постоянную занятость.

Карта первой главы служит приме-
ром того, как формировать местность в
игре. Она по-прежнему в архиве: если
вы по какой-то причине пропустили
ее, самое время наверстать отстав-
ание. Автор исправил несколько не-
больших ошибок: например, исчез
раздражающий шов на небе.

Главным недостатком первой был
неопределенный конец: спуск на
лифте куда-то вглубь трудно посчи-
тать развязкой сюжета. Вторая часть
не исправляет эту проблему — конец
по-прежнему недоступен — но те-
перь есть уверенность, что работа бу-
дет закончена. Слишком много было
примеров, когда разработчики допол-
нений бросали свою идею на полдо-
роге, но это — явно не тот случай.

Продолжение не так разнообра-
зно, как первая глава, и это объясни-
мо: логика не позволяет вновь выйти
на поверхность. Взамен нам предла-
гают несколько других сюрпризов.

О РАЗМНОЖЕНИИ ГОЛОВОКРАБОВ

Биология головокрабов еще
ждет своего исследователя, но уже
можно уверенно заявить: важный

шаг в этом направлении сделан. С
первого взгляда ясно, что зубастым
созданиям в нелегком деле продол-
жения рода приходится труднее,
чем ежикам. Предположения, что
питающиеся человеческим мозгом
животные не смогут выжить без по-
сторонней помощи, подтвердились:
их специально выращивают в про-
мышленных масштабах.

На подземных фабриках все вы-
глядит странно: рабочих нет, а охра-
на на каждом шагу, «продукция»
бежит по коридорам и норовит уку-
ситься (что, впрочем, объясняет недо-
статок рабочих), пункт управления
откровенно небогат рычагами, а пе-
реходы из цеха в цех на редкость
запутанны. А тут еще этот странный
голос, требующий двигаться быст-
рее и не отвлекаться на мелочи.
Пусть попробует не отвлечься на на-
падающего головокраба!

Под землей мы нос к носу встре-
чаемся с поездом (интересный факт
для безлюдного острова диаметром
в сотню метров), а случайное паде-
ние может вывести прямо к цели.
Чтобы открыть заклинившую дверь,
припасен специальный таран, а в
обязанности героя входит вкрутить
пробки — навыки электрика не бу-
дут лишними. Ко всему прочему, ох-
рана норовит напасть сзади...

В большом и опасном лабиринте
чувствуешь себя хоббитом, попавшим
в пещеру дракона. Кроме меча (лома
в нашем случае), не выжить без изво-
ротливых мозгов и быстрых ног. Дра-
кон пока не появлялся, но тенденции
не способствуют оптимизму. Остается
вопросом, будет ли в конце концов
путь вверх, или планом предусмот-
рен путь лишь в один конец.

Что ждет нас дальше? Если ско-
рость развития событий сохранится, то
вскоре мы можем достигнуть центра
планеты. Может быть, там откроются
хотя бы некоторые тайны, а чертов го-
лос перестанет наконец тонко изде-
ваться над своим подопечным? А пока
углубление в недра происходит с такой
скоростью, что впору ожидать падения
сверху чего-нибудь тяжелого: анало-
гии с Digger простирают все четче. ЛКИ



В первой главе исчезло несколько изысков.

STARCRAFT
SHADOW OF SPACE

Автор материала:
Александр Стайкин

Автор

TMCC

Требуются

Starcraft: Brood War v1.10 или выше

Установка

автоматическая

Адрес в сети

www.tmcg.dk/news.php

Идея

Реализация

Игровая ценность

Баланс

Красота

Беззлостность

Рейтинг ВКМ

77%

ИГРАЮТ ЖУРНАЛ

Весной этого года любимцу миллионов стратегов нашей планеты исполняется целых восемь лет. Возраст для компьютерной игры более чем почтенный, но старичок Starcraft и не думает сдавать позиций. Да и вряд ли в ближайшее время кому-то удастся пошатнуть его на троне. Но, справедливости ради, вся популярность Starcraft осталась в онлайне, на серверах Battle.Net, где игроки до сих пор радостно сражаются между собой людей с инопланетянами. О том, чтобы запустить одиночную кампанию и проследить за хитросплетениями сюжета, речь уже давно не идет — оригинальные сюжетные миссии выучены наизусть, а ничего любительского не выходило долгие месяцы.

Однако нашлись-таки умельцы, дерзнувшие поворошить останки прошлого. Вооружившись лозунгом «Вдохнем новую жизнь в старые игры», два энтузиаста из Германии выпустили солидную модификацию для заслуженного стратегического гиганта. И у всех, кто успел соскучиться по бессонным ночам, проведенным за вдумчивым прохождением миссий, появился отличный повод смахнуть пыль со старого диска.



Крайне забавным получился город, исполненный в декорациях Starcraft. То, что вы сейчас видите на экране, символизирует футуристическую телефонную будку.

БЕЗЛИМИТНЫЙ ТАРИФ

О новых кампаниях мы еще поговорим, но сначала хотелось бы заострить внимание на изменениях в балансе, добавивших в игру определенную нотку безумия. Основное изменение — это полное исчезновение всяческих лимитов на максимальное число боевых единиц. Если раньше тяга к созданию огромных армий упиралась в жесткое ограничение в две сотни, то теперь вы вольны построить хоть тысячу солдат, лишь бы ресурсов хватило. А минералы с газовыми источниками обычно рассыпаны по местности довольно щедро...

Казалось бы, все тонкие тактические решения благополучно из игры выветрились. Но нет. Поскольку Starcraft изначально не был приспособлен под столь массовые баталии, и в первую очередь это касается его интерфейса, в одну группу нельзя объединить более двенадцати бойцов. Соответственно, собрать все войско в кулак, чтобы одним щелчком мыши бросить его на вражеские укрепления, не получится. А ведь за подчиненными нужен глаз да глаз, без должного контроля изворотливый враг легко перебьет их не моргнув глазом. Вот и получается, что в конечном итоге баланс не погиб, и даже не очень изменился — и решающее слово с гораздо большей вероятностью останется не за тем, кто сумел накопить

больше ресурсов и живой силы, а за тем, кто в состоянии правильно этим всем распорядиться.

Прочие изменения игрового процесса сразу в глаза не бросаются. К примеру, у разработчиков обнаружили собственные взгляды на то, сколько должны стоить постройки и отряды, а также на их тактико-технические характеристики. Особенно интересная судьба постигла систему улучшений боевых качеств отрядов — по заверению создателей, некоторые из них можно улучшать вплоть до двадцати раз. Представляете себе десантника с прибавкой в 20 единиц к огневой мощи? Серьезный товарищ, одно слово.

Несмотря на то, что баланс сил в модификации перекроен в очень принципиальных вопросах, явных дыр в нем тоже не обнаружилось.

КАРТЫ, ДЕНЬГИ,
ПЛАНЕТА ЗЕМЛЯ

Помимо вторжения в игровые основы модификация может похвастаться еще и приличным набором карт, где вам предстоит испытать новый игровой процесс на практике. Разработчикам определенно не чуждо чувство юмора. Серьезные миссии часто перемежаются развлекательными, вроде задания по убийству Саддама Хусейна, охраняемого огромной толпой слабеньких стрелков. Но встречаются и задания посложнее.



Внешний вид некоторых построек слегка изменился. В целом довольно симпатично, только обновленные постройки почему-то не анимированы.



Так, армию вроде собрал. Теперь и поворачивать можно.



Ну, так нечестно! У меня еще не все ресурсы подтянулись, а враг уже почти уничтожен!

нее. Тогда уже приходится по полной программе включать головной (спинной, брюшной — нужное подчеркнуть) мозг и ломать голову, как парочкой призраков прокрасться на противоположный конец кишасей врагами базы.

Кроме одиночных миссий к вашим услугам — три интересных кампании, первая из которых повествует о событиях, случившихся после завершения Brood War. Сюжет ее хоть и достаточно незатейлив, а все-таки вызывает желание узнать, «что там дальше». Вторая и третья кампании на серьезность не претендуют — они повествуют о нелегких буднях полиции будущего и о зергах, добравшихся до планеты Земля и теперь стирающих с нее последних представителей рода человеческого. Хотите захватить собственную планету? Вам сюда!

По не вполне понятной причине абсолютное большинство миссий оказались «тактическими». То есть начинаются они не с отстройки базы и планомерного развития, а с небольшого отряда, которому необходимо выполнить задачу с минимальными потерями. «Нормальная» стратегия начинается лишь в тех случаях, когда отряд на своем пути наткнется на «ничейный» командный центр, который тут же переходит во владение игрока. Тогда, собственно, и удастся вкусить все прелести свободной постройки, собрать гигантскую армию и сровнять с землей сжавшегося в ужасе врага.

♦ ♦ ♦

Во многих из нас (и уж со всей определенностью — в авторе этих строк) умирает полководец, которому дай только покомандовать, и чем большими силами — тем лучше. Не отказывать же себе в удовольствии пронестись над станом врага волной из полусотни крейсеров! Ведь попутно можно предаться воспоминаниям, как много лет назад мы впервые запустили эту замечательную игру. Обычный Starcraft, не ставший еще на ту пору самой знаменитой стратегией в мире.

ЛКИ

ЖАНР ACTION

Акелла

MARC ECKO'S

GETTING

CONTENTS UNDER PRESSURE

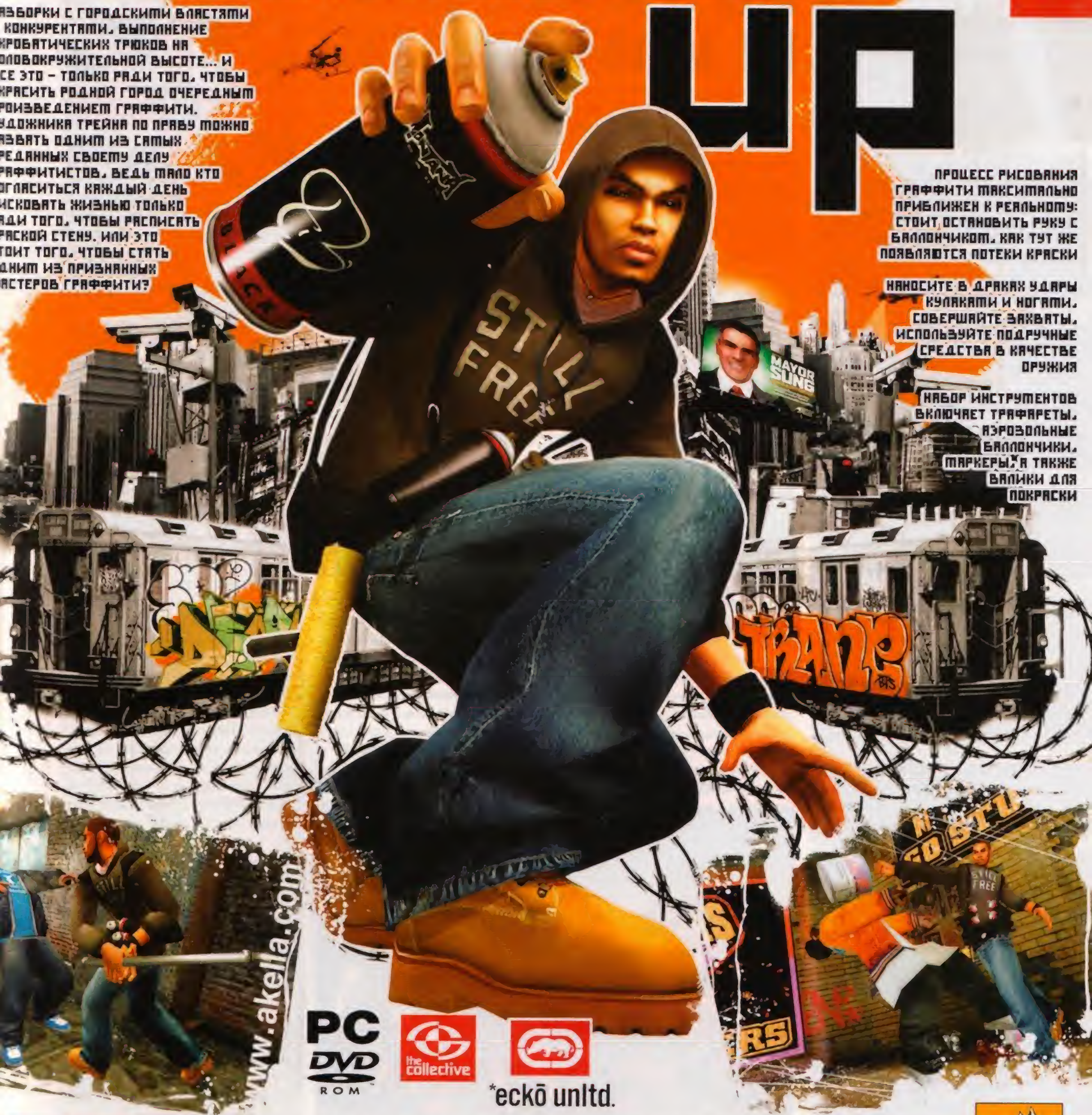
ATARI

СВЯЗКИ С ГОРОДСКИМИ ВЛАСТЯМИ
КОНКУРЕНТАМИ. ВЫПОЛНЕНИЕ
АКРОБАТИЧЕСКИХ ТРЮКОВ НА
ОПОВОКРУЖИТЕЛЬНОЙ ВЫСОТЕ... И
ВСЕ ЭТО – ТОЛЬКО РАДИ ТОГО, ЧТОБЫ
КРАСИТЬ РОДНОЙ ГОРОД ОЧЕРЕДНЫМ
ПРОИЗВЕДЕНИЕМ ГРАФФИТИ.
УДОЖНИКА ТРЕЙНА ПО ПРАВУ МОЖНО
СЧИТАТЬ ОДНИМ ИЗ САМЫХ
ПРЕДАННЫХ СВОЕМУ ДЕЛУ
ГРАФФИТИСТОВ, ВЕДЬ МАЛО КТО
ОГЛАСИТСЯ КАЖДЫЙ ДЕНЬ
ИСКОВАТЬ ЖИЗНЬЮ ТОЛЬКО
РАДИ ТОГО, ЧТОБЫ РАСПИСАТЬ
СВОЮ СТЕНУ. ИЛИ ЭТО
ТОИТ ТОГО, ЧТОБЫ СТАТЬ
ОДНИМ ИЗ ПРИЗНАННЫХ
МАСТЕРОВ ГРАФФИТИ?

ПРОЦЕСС РИСОВАНИЯ
ГРАФФИТИ МАКСИМАЛЬНО
ПРИБЛИЖЕН К РЕАЛЬНОМУ:
СТОИТ ОСТАНОВИТЬ РУКУ С
БАЛЛОНЧИКОМ, КАК ТУТ ЖЕ
ПОЯВЛЯЮТСЯ ПОТЕКИ КРАСКИ

НАНОСИТЕ В ДРАКАХ УДАРЫ
КУЛАКАМИ И НОГАМИ.
СОВЕРШАЙТЕ ЗАХВАТЫ.
ИСПОЛЬЗУЙТЕ ПОДРУЧНЫЕ
СРЕДСТВА В КАЧЕСТВЕ
ОРУЖИЯ

НАБОР ИНСТРУМЕНТОВ
ВКЛЮЧАЕТ ТРАФАРЕТЫ,
АЭРОЗОЛЬНЫЕ
БАЛЛОНЧИКИ,
МАРКЕРЫ, А ТАКЖЕ
ВАЛИКИ ДЛЯ
ПОКРАСКИ



www.akella.com

PC
DVD
ROM



*eckō unltd.



М.Видео

ВУДЕО ЛЕНА

© 2006 Akella, © 2005 Atari, Inc. All rights reserved. ATARI the ATARI logo, and classic Atan game titles and logos are trademarks or registered trademarks of Atari Interactive, Inc. or its affiliates. All other trademarks are the property of their respective owners. © 2005 Eckō Unltd. Developed by The Collective. Powered by "Slayer"™. The Collective name and logo are trademarks of Foundation 9 Entertainment. Все права защищены. Неправильное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4812 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.cdgames.ru Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@msgbox.ru Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@yandex.ru
Представитель на Украине "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua Филиал ООО "Полет Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла") Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д. 37, тел/факс (812) 252-49-65



Акелла

Новости

ТИМУР ХОРЕВ

В ДВУХ СЛОВАХ

The Elder Scrolls V уже в разработке, сообщает нам Bethesda. Название проекта пока неизвестно, сроки тоже — но вряд ли игра выйдет раньше 2008 года.

Знаменитый «пират!» и «цивилизатор» Сид Мейер объявил о начале работ над экономической игрой **Sid Meier's Railroads!**, ремейком **Railroad Tycoon**, первой игры жанра «транспортный магнат». Выход игры запланирован на осень 2006 года.

Abducted, когда-то многообещающая игра-ужастик о похищении инопланетянами, уже лет пять как записана в «мертвые проекты». Но неназванная фирма выкупила игру у **Contraband**, и теперь разработка продолжится.

«Секс в видеоиграх» (**Sex In Videogames**) — конференция с таким интригующим названием пройдет 8 и 9 июня в Сан-Франциско.

Срок выхода долгожданной **Gothic 3**, потенциального «убийцы» и единственного конкурента **TES IV: Oblivion**, перенесен с весны на осень этого года по неизвестным причинам. Об этом нам сообщили студии **JoWood** и **Piranha Bytes**.

Obsidian разрабатывает третью часть **Star Wars: Knights of the Old Republic** — пока эксклюзивно для Xbox 360.

Известный производитель комиксов **Marvel** начинает выпуск сборника историй в картинках по мотивам вселенной **Halo (Bungie)**. Первый комикс выйдет в июне на 128 страницах.

«Акелла» объявила конкурс на лучшее описание придуманной игровой миссии для симулятора боевого катера времен Второй мировой под названием «Морской охотник». Победители получат место в титрах и диск с игрой из рук разработчиков. Миссии принимаются до первого июня.

Игра по мотивам фильма по мотивам игры

Игры по кинолицензиям существуют уже не один десяток лет. Обратный процесс начался с выходом фильма **Mortal Combat**, ставшего самой удачной экранизацией компьютерной игры всех времен и народов. Но так, чтобы выпустить игру по мотивам фильма по мотивам игры, — такого еще не было. Но будет!

Как обычно, дорогу в будущее лицензий прокладывают не чурающиеся ничего нового японцы. Выход на большие экраны фильма **Silent Hill The Movie** сподвиг **Konami** на создание ремейка **Silent Hill** — самой первой игры серии, вышедшей когда-то исключительно для приставки **Sony PlayStation** (именно по мотивам этой части игры и делалась экранизация).

Создатели фильма отнеслись к оригинальной игре очень бережно.

Не стали превращать историю об адских демонах в **Resident Evil**, как это сделали авторы **Doom**. При воспроизведении **Silent Hill** они сохранили основную канву и сюжетные ходы, но решили поменять главного героя на героиню — просто потому, что ужас на женском лице смотрится естественнее.

Подобная замена не привела **Konami** в шок. В ремейке оригинальной игры для платформы **PlayStation 3** половой вопрос был решен быстро — нужна героиня, значит, сделаем героиню. Папа пропавшей в проклятом городке девочки станет мамой.

Дата выхода обновленного **Silent Hill** будет объявлена позже. Ожидается ли перенос на персональные компьютеры, пока неизвестно.

ЛКМ

Мулине сдается Microsoft

Провальные продажи **The Movies** и последовавшая отмена переноса игры на приставки подкосили **Lionhead**. Из студии был уволен по сокращению каждый пятый.

Сейчас команда, собравшись с силами, выкладывает на сайт дополнительные предметы для оформления декораций, готовит дополнение **Stunts and Effects** (лазер-шоу, вода

в кадре, задымление, сполохи электричества для «Терминатора»). Параллельно идет работа над двумя проектами для консолей, один из которых — продолжение **Fable**.

Сам Питер Мулине не унывает. На это у него есть еще одна хорошая причина — **Lionhead** и **Microsoft Games** ведут переговоры о покупке компании.

ЛКМ



НАРОЧНО НЕ ПРИДУМАЕШЬ

ГТА в Лондоне



Это был обычный рабочий день. Ничего не предвещало беды. Простые лондонцы ехали на работу и с работы в больших красных автобусах. Одни читали **The Sun**, другие раскрыли ноутбуки. Внезапно сквозь уличный шум и гул мотора пробились странные звуки — вопли и выстрелы. Они раздавались... из кабины водителя и разносились на весь автобус.

Через пару остановок несколько человек украдкой заглянули в кабину. Каково же было изумление пассажиров, когда они обнаружили, что шофер спрятал у себя на коленях приставку **Sony PlayStation Portable (PSP)** и играл на ней в **Grand Theft Auto: Liberty City Stories**. Их изумление можно понять — не каждый день видишь мастера своего дела, успешно совмещающего движение по английским дорогам и игру в **GTA** — одновременно! И это при том, что в Англии левостороннее движение, а в **Liberty City** — правостороннее.

Водителя-мастера звали **Стив Оллок (Steve Allcock)**, и его талант совмещать занятия заслуживал всяческих похвал. Но не все пассажиры восприняли столь забавное совмещение приятного с полезным положительно — на шофера донесли, и, когда внутренняя камера подтвердила «цезарьские» поползновения **Стива Оллока**, он был уволен. Этот вопиющий случай произвола властей перекликается с недавним штрафом на 200 фунтов, который был выписан **Донне Мэддок (Donna Maddock)**, двадцатидвухлетнему водителю, которая всего-навсего красилась за рулем на скорости шестьдесят километров в час.

Еще раз мы видим подтверждение тому факту, что приставки суть вселенское зло. И размеры этого зла не зависят от размеров приставок!

Новый тип квеста?

Вот уже чуть больше полугода в тайне от всех, в недрах компании **Sibylant Interactive** ведется разработка очень необычного и интересного проекта под «кодовым названием» **P.H.A.S.E.: Victorian**. Компания была создана сравнительно недавно — весной 2005 года, но люди в ней работают опытные — вероятно, в скором будущем мы расскажем о ней подробнее.

P.H.A.S.E. — это заявка на создание нового жанра, определяемого как **информационный квест** (Information Quest, IQ). В отличие от стандартного подхода, где используется триггерная модель — «нажми на кнопку — получишь результат», которая позволяет только имитировать распространение информации и работу с ней, в этой игре работа с информацией и ее распространение моделируется. Существуют некоторые внутренние механизмы и общие

правила — к примеру, сообщение о кровавом убийстве распространяется в результате разговоров персонажей между собой, по цепочке, а не становится известным сразу всем в результате совершения какого-то заранее заданного действия.

Искусственный интеллект также работает не с переключателями, а с доступными ему потоками информации. Он отыскивает среди дошедших до него через доступные ему каналы сведений нужные и использует их для выработки тактики и стратегии. Это требует новых подходов к построению искусственного интеллекта.

Среди используемых технологий — технология мультиагентных систем, используемая в поисковых системах Интернета (Яндекс, Гугл и пр.), метод нечеткой логики, исчисление предикатов и другие.

Что означает сокращение «P.H.A.S.E.»? Это — перечисле-

ние компонентов, на которых строится игра:

Prepare — готовиться — исследовать территорию, связи, добывать предметы, проводить ритуалы, подготавливаться к бою.

Hide — прятаться — для того, чтобы не быть обнаруженным соперниками, скрывать следы, дезинформировать.

Analyse — анализировать — работать с полученной в ходе подготовки (**Prepare**) информацией, определять пути выполнения миссии, вычислять, кто союзник и соперник.

Seek — искать — отслеживать предполагаемых противников, находить улики, задавать вопросы, добывать информацию об интересующих персонах магическими способами.

Engage — вступать в бой — после того, как проведена подготовка и определены противники и союзники, выполнить миссию. **ЛКИ**

В ДВУХ СЛОВАХ

Ubisoft объявила о разработке второй части оригинального боевика **Beyond Good & Evil**. Разработчики намекают на трилогию.

Одиозный режиссер **Стивен Спилберг**, недавно решивший заняться играми, объявил о том, что его первый проект будет посвящен секретным службам времен Второй мировой. Уже на E3 мы увидим эту странную помесь **Splinter Cell** и «Семнадцати мгновений весны».

В Великобритании прошла очередная операция против пиратства. В городе **Ливерпуль** было задержано тридцать человек и изъяты десятки тысяч контрафактных дисков. Облава проводилась правительством и организацией **ELSPA**.

Перенос официального выхода **Windows Vista** (Microsoft) на начало следующего года автоматически означает, что в этом году **Halo 2** на компьютерах мы не увидим, ведь игра будет запускаться только под новой операционной системой.

Компания **SEGA** вместе с комплектом аркадных игр для девочек запустила в сеть магазинов **LB Style Square** коллекцию детской одежды совместно с **Love and Berry**. Страшно даже подумать, к чему может привести дальнейшая кооперация производителей одежды и игр! Бездна возможностей, планов громадье.

Скандал с **Take-Two** продолжается. На этот раз в суд на компанию подал пенсионный фонд города **Флинт** (Мичиган). И опять речь идет о «горячем кофе», хотя фонд протестует не против модификации как таковой, а против того, что компания не предупредила фонд о том, что игра будет убрана с прилавков. Кроме того, служащие компании начали продавать акции, пользуясь «инсайдерской» информацией, — а так со вкладчиками поступать нельзя.

Во всем мире уже давно издаются на отдельных дисках саундтреки не только к фильмам, но и к играм. В России первым «автомным» игровым саундтреком стала музыка к «**Корсарам 3**» в исполнении симфонического оркестра Московской филармонии. Музыка поставляется на двух дисках — на одном она в формате CDA, на другом — она же в OGG, плюс игровые обои и призовые материалы.

Disciples III: не так все будет, совсем не так

Как помнят многие читатели, без малого два года назад **Strategy First** решили передать разработку походовой стратегии **Disciples III** российской компании «**МиСТ ленд-Юг**», что вызвало сложные и смешанные чувства у игроков, знакомых с проектами этой команды.

Некоторое время назад стало известно, что компания «**МиСТ ленд-Юг**» более не занимается продолжением **Disciples**.

А только что появились и подробности. Оказывается, теперь игра делается студией «**.dat**» под крылом «**Акеллы**».

Разработчики клянутся в верности идеалам серии, но понимают они их достаточно неортодоксально. Так, бойцы у нас теперь научатся... перемещаться по полю сражения. Более того, вместо прежней скорости у нас появятся очки действия, которые будут определять порядок событий в битве.

Разумеется, планируется революция и в графике. Ее можно описать просто: третье измерение со всеми современными технологиями (шейдеры, морфичная и скелетная анимация и т.п.).

Ну, а в остальном все будет достаточно привычно: строительство зданий в городе определя-

ет ветви развития бойцов, идет борьба за территории при помощи втыкания жезлов-знамен, и так далее. Правда, развитие героев будет более разнообразным, чем в первых двух частях и, по-видимому, приблизится к стандарту **Heroes of Might & Magic**.

Уже сейчас можно сказать одно: тут точно не будет эффекта **Disciples II**, когда игроки первые несколько минут после запуска игры сомневались, не первая ли часть перед ними. Удастся ли возродить дух серии на новом уровне? Вполне вероятно.

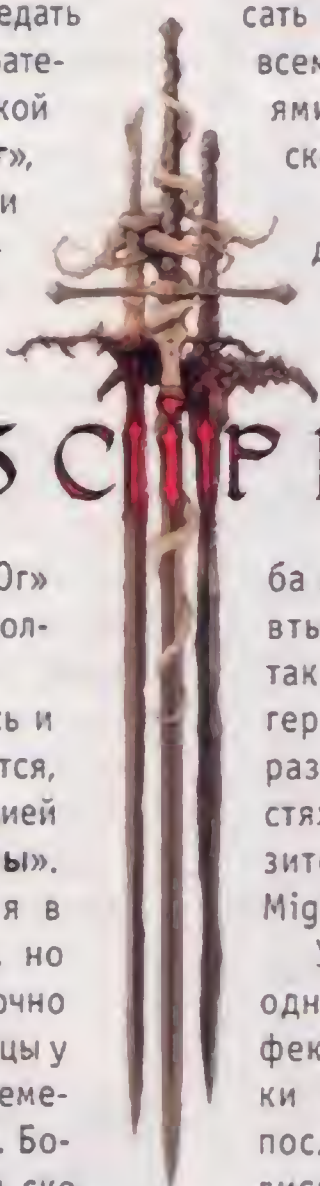
Поселенцы возвращаются к истокам



Blue Byte Software совместно с **Ubisoft** уже давно выпускают продолжения серии стратегий **Settlers**, начало которой теряется в глубине веков. Разработчики игр, концепции, их элементы сменились уже много раз — тем удивительнее неожиданное желание разработчиков вернуться к истокам и создать не продолжение, но обычный ремейк легендарной и, как считают многие, лучшей игры серии — **Settlers 2**.

Ключевыми элементами второй части игры были сложнейшая экономика, эффективная реализация непрямого управления и мультяшная графика с элегантными домиками и сотней анимированных спрайтовых персонажей. Графика сядет на новый трехмерный движок. Воевать, как и раньше, будут абстрактные римляне, негры и японцы. Многопользовательская игра даст возможность сразиться на одной карте шести игрокам.

Уже в конце этого года мы увидим, смогут ли разработчики вернуть очарование второй части игры. **ЛКИ**



На фестивале независимых игр (Independent Games Festival) главный приз, чек на двадцать тысяч долларов, получили фавориты конкурса — команда **Darwinia**. «Мы не брали деньги от издателей, чтобы они не занимались любовью с нашими играми!» — сказали лауреаты в выступлении, сорвав бурные и продолжительные аплодисменты.

3D Realms, прославившиеся как разработчики **Duke Nukem Forever**, объявили о начале работ над продолжением боевика **Prey**. Кроме того, уже известно, что сразу после выхода DNF начнется работа над следующей частью игры.

Производитель графических карт **nVidia** и создатели продвинутого физического движка **Havok** решили объединиться против **AGEIA**, разработчика аппаратного акселератора физики **PhysX**. По их мнению, отдельная железка в компьютере не понадобится, если расчет физики возьмет на себя графический процессор **GeForce** серии 6 и 7 под драйверами **Havok FX**. Выход новых драйверов, «убийц **PhysX**», запланирован на лето.

Китайские власти озабочены тем, что подростки все чаще используют фальшивые данные для регистрации в сети, чтобы получить доступ к онлайн-играм. Родители в Поднебесной очень часто не спешат хватать за руку чадо, так что вскоре следует ожидать новых, возможно, более жестких правил доступа в интернет.

Придумав оскорбительное прозвище «**пикселянты**» для игроков, адвокат **Джек Томпсон** вряд ли мог предполагать, что это слово игроки начнут носить с гордостью. Уже есть игровые сайты и компьютерные фирмы с этим названием, а недавно сайт **GamePolitics** провел конкурс на лучший логотип «пикселянтства». Часть денег от продажи футболок с победившим логотипом пойдет на благотворительные цели.

Компания **Sony** проиграла судебное дело, в котором выступала ответчиком по обвинению **Immersion** в незаконном копировании запатентованной технологии **Force Feedback**. Теперь Sony должна отозвать все игры с поддержкой **Feedback** и выплатить истцу девяносто миллионов долларов. Любопытный факт: в свое время **Immersion** судилась и с корпорацией **Microsoft**, которая в ответ купила половину акций компании.

StarForce - злые хакеры или жертвы черного пиара?

Создатели тестовых программ **FutureMark (3DMark)** заявили, что **StarForce** при установке любой игры с этой защитой размещает на компьютере скрытый резидентный драйвер, который перезагружает компьютер при любой попытке скопировать игру (даже если пользователь просто делает резервную копию для себя).

Критика защиты **StarForce** идет уже давно — ее обвиняют в скрытой и не санкционированной пользователем установке драйверов, в невозможности скопировать любые диски на машине, где хоть раз запускали игру с **StarForce**, в блокировании приводов **SCSI**, в том, что драйвер открывает дыры в системе, делая ее доступной для вирусов. Кроме того, **StarForce** по умолчанию не предоставляет средств для удаления собственных драйверов.

Сами разработчики защиты от копирования объясняют нападки и

призывы к бойкоту происками конкурентов и пиратов. Но недавний анекдотический случай может заставить усомниться в приверженности **StarForce** антипиратской позиции. Желая показать, что студия **Stardock** поступила неправильно, не снабдив диски с **Galactic Civilization II** защитой от копирования, один из модераторов официального сайта **StarForce** вывесил на форуме пиратскую ссылку на выложенную в пиринговой сети **BitTorrent** игру.

StarDock немедленно написали об этом в своих новостях. Разразился скандал. Сомнительная тема с форума была убрана, и **StarForce** извинилась за неподобающее поведение модератора. После этого издатель **Aspyr Media**, снабдивший защитой **StarForce** демо-версию игры **SpellForce 2**, поспешил заявить, что финальный релиз будет защищен иначе.

ЛКМ

Китайский народ против «Буки»

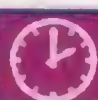
Компания «Бука», издатель и локализатор компьютерных игр, объявила о сворачивании всех операций в Китае. Пекинский офис будет закрыт, а все операции в азиатско-тихоокеанском регионе пойдут через главный офис в Москве.



Причины такого «отступления» очевидны — жесткие административные барьеры, неблагоприятное положение на рынке однопользовательских игр, огромное количество согласований и разрешений, которыми нужно предварять выпуск каждой игры. Кроме того, китайские власти ведут протекционистскую политику, поощряя собственных издателей и производителей онлайн-игр.

Кроме того, в Китае до сих пор сильны пираты — и это тоже огромное препятствие на пути успешного ведения дел в Срединном царстве.

ЛКМ



КАЛЕНДАРЬ ВЫХОДА ИГР

День Победы 2: новая война	4 апреля	стратегия	
Condemned: Criminal Origins	11 апреля	боевик	
Tomb Raider: Legend	11 апреля	боевик	
Auto Assault	13 апреля	MMORPG	
13 полк. Военное искусство	18 апреля	стратегия	
Final Fantasy 11: Treasures of Aht Urhgan	18 апреля	ролевая игра / MMORPG	
Devil May Cry 3: Dante's Awakening	18 апреля	боевик	
SpellForce 2: Shadow Wars	20 апреля	ролевая стратегия	
Desperados 2: Cooper's Revenge	25 апреля	боевик	
Paradise	25 апреля	квест	
Resident Evil 4	28 апреля	боевик	
Dark and Light	апрель	MMORPG	
Commandos: Strike Force	апрель	стратегия	
TimeShift	9 мая	боевик	
Hitman: Blood Money	16 мая	боевик	
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	16 мая	боевик	
Rise of Nations: Rise of Legends	23 мая	стратегия	
Half-Life 2: Episode 1	31 мая	боевик	
Dreamfall: The Longest Journey	май	квест	
Zoo Tycoon 2: African Adventure	май	магнат	
Space Empires 5	июнь	стратегия	
Dominions 3: The Awakening	июнь	стратегия	
Heroes of Might and Magic 5	II квартал	ролевая стратегия	
War on Terror	II квартал	стратегия	
City Life	II квартал	стратегия	
The Chronicles of Spellborn	II квартал	MMORPG	
4-й батальон	II квартал	ролевая игра	
Князь Владимир	II квартал	аркада	

Grand Theft Auto Reality Show?

Американское молодежное кабельное телевидение **Spike TV (MTV Networks)** удивило всех, анонсировав новое шоу по мотивам **Grand Theft Auto**. Притом это будет явно не серия передач об истории сериала, а масштабное действие в прямом эфире. Скорее всего, нас ждет именно то, о чем вы сейчас подумали, — угоны и поиск преступников полицией в реальном времени — то ли «Дорожный патруль», то ли «Перехват», который несколько лет назад смотрела вся страна. Телеканал **Spike TV** уже причастен к играм — каждый год на нем проводится награждение **Spike TV Video Game Awards**. Теперь телекомпании впору выписать из России Николая Фоменко — у него есть опыт как в ведении таких передач, так и в гонках.

Интересно, что скажет на это **Джек Томпсон**?

ЛКМ



Целительные игры — новые горизонты игротерапии

Пока в США политики борются за право контролировать игры и разделять их на козлиц и агнцев, рядом происходят удивительные вещи.

Агентство «Рейтерс» рассказало об одном из таких случаев. Девятилетний **Эзан Майерс** в 2002 году попал в автокатастрофу и заработал такую тяжелую травму головы, что врачи, осматривая его в больнице, единодушно констатировали смерть мозга. Месяц Эзан валялся в коме, никто и не надеялся, что он когда-то придет в сознание. Но он неожиданно очнулся, и те же врачи объявили родителям, что его ждет растительная жизнь — он никогда не заговорит, никогда не пойдет и никогда не сможет питаться самостоятельно.

Ему помогла терапия, труд врачей, медперсонала, собственная сила духа, родители... и компьютерные игры! Они уже эффективно применяются в качестве безвредных обезболивающих и успокаивающих средств. В социальной MMOG **Second Life** есть даже особый остров Бригадун, специально для людей с аутизмом и синдромом Аспергера.

В 2004 году Эзану Майерсу была назначена экспериментальная тренировка по принципу нейронной обратной связи на системе **CyberLearning Technology**. Проще говоря, на голове Эзана установили датчики, и он, генерируя особые мозговые волны, учился управлять

компьютером. Этот способ лечения применяется уже давно, но теперь его модифицировали, добавив компьютерные игры, так как аппарат совместим с игровыми консолями. Эффективнее всего оказались гоночные игры, в которых пациент одной лишь силой мысли управляет машинами. Этим самым он тренирует мозг, что и обеспечивает целительный эффект.

Как вы уже догадываетесь, нынче Эзан Майерс уже догнал одноклассников и даже читает речи перед группами студентов. К нему возвращаются функции памяти, он смог разогнуть сжатую параличом правую ладонь и заново научился ходить.

ЛКИ

Стереть спам легким движением ноги

Человечество использовало ноги для управления много сотен лет назад. С глубокой древности лошадей прищипывают энергичными движениями ног. Церковные органы с их вечной нехваткой клавиш заставляли несчастных органистов не только играть на двух-трех клавиатурах сразу, но при этом и прыгать ногами по десяткам педалей. Когда на улицах городов появились первые автомобили, педали взяли на себя практически всю работу по управлению скоростью машины.

И только в компьютерном мире ноги пользователей компьютеров, программистов бесцельно и бесполезно лежат под столом. Разве только игроки иногда поку-

пают педали для симуляторов — но это не считается.

«Непорядок!» — решили в **Mirosoft**. Встречайте первую ласточку — новую почтовую программу **StepMail**, которая управляется не только клавиатурой и мышью, но и традиционным ковриком от **Dance Dance Revolution** с девятью позициями. Теперь, подстелив под стол коврик, пользователь сможет просматривать письма, откинувшись на кресле, а спам «прибивать» в прямом смысле этого слова — каблучком.

Новая технология называется **Step User Interface**. Программа **StepMail** ожидается в конце 2006 года.

ЛКИ

Battlefield 2142: вкалываем роботы

Перед тем, как объявить о разработке следующей игры серии **Battlefield**, разработчики из **Digital Illusions CE (DICE)** загадали на официальном сайте математическую загадку. Ответ по всем правилам получался такой: 2142. Неужели следующая игра будет посвящена войнам будущего?

Оказалось, да! Теперь, когда проект официально объявлен, можно подвести итоги ранних обещаний. По сюжету на планете настанет новый ледниковый период, и весь мир ударился в панику. Почвы всем не хватит, а значит за нее придется воевать. В игре будет всего две стороны — Европейский Союз и Паназиатская Коалиция. В дело пойдут модные высокотехнологичные автоматы, маскирующие устройства, новые виды транспорта, невиданная и, конечно же, боевые роботы! Но без паники — разработчики сразу предупреждают, что эти ходячие железки уязвимы к ЗМИ-гранатам.

Максимальное количество игроков ожидается прежнее — до 64 человек на одном сервере.

ЛКИ

В двух словах

Производитель навигационного оборудования для автомобилей **Destinator Technologies** предлагает всем желающим скачать комплект голосовых сообщений в исполнении **Лары Крофт (Кили Хэвис)**.

Вслед за настольными играми **Doom**, **Warcraft** и **World of Warcraft** компания **Fantasy Flight** объявила о том, что «настолка» **Starcraft** на подходе. Теперь для реализации тактики «zerg rush» не нужен даже компьютер — игроки смогут обходиться ровной поверхностью и кубиками.

В Японии после старта продаж портативного устройства **Nintendo DS Lite** выяснилось: игрушка оказалась настолько популярной, что закончилась на складах. Дошло до курьеза: производитель был вынужден «прикинуться ветошью» и снять с телевидения рекламу устройства, чтобы не подогревать ажиотаж. Полутысячные очереди за DS Lite стали для японцев злобным напоминанием о советских временах тотального дефицита.

Midway сворачивает проект **Fear&Respect** — GTA-подобный боевик с участием музыкантов **Boys'n da Hood** и **Snoop Dogg**. Решение вызвано неблагоприятной ситуацией на рынке: клоны GTA заполнили его.

Вокруг игры **Lada Racing Club** разгорелся скандал после того, как она была отправлена на тиражирование. Компания **ArtyShock**, разрабатывавшая графический движок игры, в пресс-релизе обвинила разработчика игры — **Geleos** в невыполнении обязательств договора. В свою очередь, **Geleos** обвинила **ArtyShock** в том, что вместо разработки игры та занималась отладкой своего движка на деньги **Geleos**, что и вызвало прекращение сотрудничества. Кроме того, **Geleos** предположил, что неназванная гоночная игра, объявленная **ArtyShock**, может быть основана на материалах **Geleos**, взятых без лицензирования.

КАЛЕНДАРЬ ЛОКАЛИЗАЦИЙ			
Нэнси Дрю: секрет старинных часов	квест	Новый Диск	апрель
Ледниковый период 2: глобальное потепление	аркада	Софт Клуб	апрель
Commandos: Strike Force	боевик	Новый Диск	апрель
Tomb Raider: Legend	боевик	Новый Диск	апрель
Форд стрит рейсинг	гонки	Новый Диск	апрель
Лига Хаоса: кровавый спорт	спорт	Акелла	апрель
Dreamfall: The Longest Journey	квест	Новый Диск	май
Heroes of the Pacific	аркадный симулятор	Акелла	июнь
The Elder Scrolls 4: Oblivion	ролевая игра	Акелла	июнь
Корсары онлайн	MMORPG	Акелла Онлайн	II квартал
Paradise	квест	Новый Диск	II квартал
Hitman: Blood Money	боевик	Новый Диск	II квартал
Keepsake: тайна долины драконов	квест	Акелла	II квартал
Metathrone Project	боевик	Новый Диск	II квартал
Mage Knight: Apocalypse	боевик	II квартал	II квартал
Tony Hawk's American Wasteland	аркада	Бука	II квартал
War on Terror	стратегия	Акелла	II квартал
City Life	стратегия	Акелла	II квартал
Th3 Plan	стратегия	Акелла	II квартал
FlatOut 2	гонки	Бука	II квартал
Сибирский конфликт: война миров	стратегия	Акелла	II квартал



В ДВУХ СЛОВАХ

Графику ускоряют уже десяток лет. Физику ускорять начали совсем недавно. На очереди — интернет. Компания **Bigfoot Networks** объявила о начале разработки секретного проекта, который призван сократить, а то и вовсе убрать задержки-лаги в онлайн-играх по технологии **LLR (Lag&Latency Reduction)**. Образец загадочного устройства покажут на **E3** в этом году.

Перспективную автомобильную онлайн-игру **Auto Assault** отправили на золото, и она вот-вот появится на прилавках магазинов. Печальная новость для игроков — **NCSoft** решила все же ввести в игру рекламу. Но не превратят ли плакаты и видеозкраны в игре постапокалиптический мир в банальный киберпанк в стиле **Anarchy Online**?

Mythic в очередной раз отравила в небытие нескольких жуликов в **Dark Age of Camelot** со словами: «Каждый раз, когда вы жульничаете, господе убивает котенка. Почему вы не думаете о котятках?!»

Сразу после празднования первой годовщины игры **The Matrix Online** в игре снова исправляют боевую систему, вводя обновление **Combat Revision 2.0**.

Издательство «Азбука» выпустило книгу по вселенной **World of Warcraft**, роман **Ричарда Кнаака «Warcraft. Day of the Dragon»**. В русском переводе он называется «Мечь орков». Молодой колдун Ронин и эльфийка Вериса (класс не называется) отправляются в Хаз Модан выручать драконов из лап ушлых орков.

В **Dark Age of Camelot** неизвестным мошенником была совершена очередная (и довольно беспомощная) попытка выманить у пользователей их данные при помощи безграмотно составленного фальшивого письма. Разработчики предупреждают — если вы на это попались, то вы полный нуб.

Онлайновая игра **Face of Mankind** официально стартовала, перейдя из стадии бета-тестирования в релиз.

Dungeons & Dragons Online будет издаваться в Японии. Может, хоть эта игра отвлечет жителей страны Восходящего солнца от разнообразных онлайн-покемонов.

Число играющих в **World of Warcraft** достигло шести миллионов. «Добить» круглую цифру помогли испанцы, получившие локализованную версию игры.

Новости виртуальных миров

World of Warcraft: проверьте ранг

Российское сообщество игроков в MMORPG выросло настолько, что стало представлять определенный интерес для мошенников. Недавний случай с «рангами аккаунтов» это подтверждает.

Схема использовалась простая. У активных игроков в **World of Warcraft**, «засветивших» адреса своих интернет-пейджеров на форумах, внезапно в списке контактов появлялся незнакомый человек (иногда он маски-

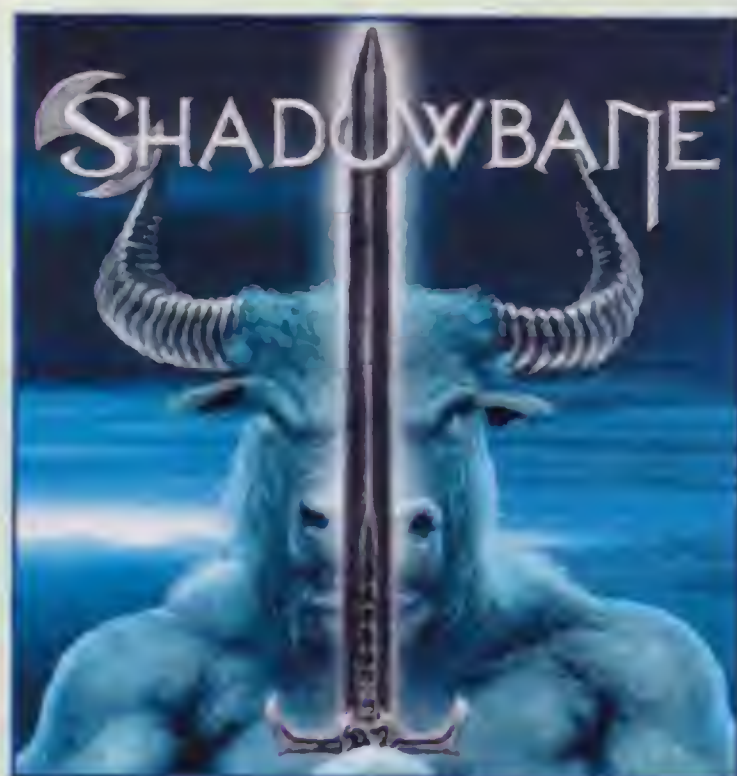
ровался под известных паладинов) и по-свойски просил сделать одолжение — узнать ранг собственного аккаунта игры. На резонный вопрос: «Что это такое вообще?» — мошенник услужливо предлагал ссылку на официальный сайт игры и предлагал узнать ранг самому, войдя под своим именем и паролем.

Правда, предлагаемая ссылка на одну букву отличалась от адреса официального сайта европейского WoW. Внешний вид сай-

та-обманки не отличался от привычной страницы сайта игры вообще. Нетрудно догадаться, что, если доверчивый игрок вводил свое имя и пароль, данные попадали злоумышленнику, который мог тут же обобрать всех персонажей игрока до нитки.

Группа активистов выяснила, на кого был зарегистрирован фальшивый сайт. Решается вопрос об обращении в органы правопорядка для возбуждения уголовного дела. **ЛКИ**

Shadowbane: будут ли приплачивать?



В конце марта некоторые игроки заметили на официальном сайте боевой MMORPG **Shadowbane** в разделе оплаты кнопку «Играть бесплатно».

Сначала все подумали на ехидных хакеров. Но потом вышел официаль-

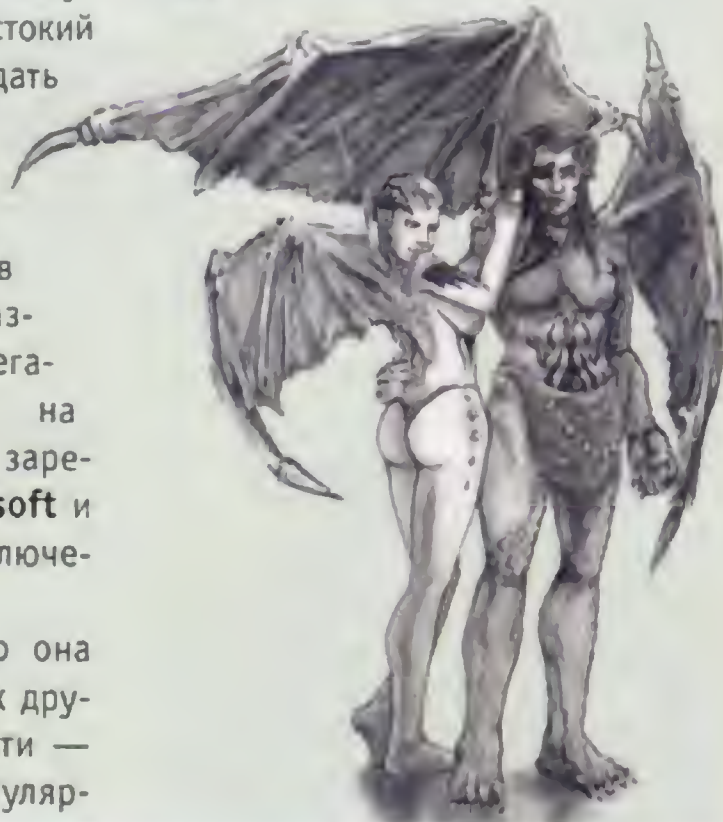
ный пресс-релиз, который подтверждал: да, игра действительно переходит в категорию бесплатных. Кроме этого, те игроки, кто раньше играл в **Shadowbane** и отменил подписку, теперь могут вернуться в этот жестокий мир и попытаться дать ему второй шанс.

Разумеется, теперь любой желающий сможет, скачав дистрибутив игры размером в девятьсот мегабайт (например, на **FilePlanet**), быстро зарегистрироваться на сайте **Ubisoft** и отправиться навстречу приключениям в мир Эринт.

Новость хорошая? Да, но она может оказаться прелюдией к другой, не такой хорошей новости — закрытию игры вообще. Популяр-

ный проект с бухты-барахты делать бесплатным никто не будет, а **Shadowbane** была игрой проблемной с самого начала. Вместе с тем она не была плохой — просто ее старт был сильно смазан огромным количеством ошибок и неприятностей. Многим не понравилась очень жестокая система наказаний за смерть персонажа в PvP и безжалостные войны гильдий. **ЛКИ**

*Пока верстался номер: студия **Wolfpack** будет закрыта в середине мая.*



City of Villains: физика зла!

City of Villains — альтернативная «злая» MMORPG по мотивам комиксов от Marvel будет официально поддерживать физические акселераторы **PhysX (AGEIA)**, сообщает **NCSOFT**. Сеять хаос и разрушение лучше, когда многочисленные обломки разлетаются по правильным траекториям.

Количество частиц, для которых будет просчитываться физика, с **PhysX** вырастет на порядок. Вот лишь некоторые примеры того, что увидит тот, кто потратит триста долларов на ускоритель.

❖ В особых заданиях по разрушению (**Mayhem Missions**) игрок сможет разрушить печатный газетный

станок. При этом тысячи газет разлетятся в разные стороны.

❖ Если какая-то газета разорвется на мелкие кусочки, они начнут медленно кувираться в воздухе, дергаясь в разные стороны от взрывных волн.

❖ При тех же взрывах с деревьев будут тысячами слетать листья.

Реальный игровой процесс, разрушается, затронут акселератором не



будет. Все-таки это онлайн-игра, которая должна быть едина для всех — и для тех, кому достаточно обычной бытовой физики. **ЛКИ**

Персонажи в поисках мозгов

Кого только не изображали герои онлайн-игр! Были рыцарями, ворами, магами, солдатами прошлого и будущего, гонимыми, космическими стратегами и даже пушистыми зверьками.

А вот зомби — не были. Положение исправит компания **TMSGames (Thinking Man Studios)**, объявившая о разработке первой постапокалиптической игры о живых мертвецах. Война, естественно, ведется между живыми людьми, обороняющимися в укрепленных городах и крепостях, и ордами населивших землю зомби, бродящих в поисках мозга.

Пока известно только это и еще название игры — **Exanimus**. Но оригинальность замысла лег-

ко может принести ее создателям славу и богатство. Ведь, несмотря на то, что в мире однопользовательских игр зомби сами по се-

бе большой популярностью не пользуются, положительные примеры есть. Я говорю о серии **Resident Evil**, конечно. **ЛКИ**



«Распять хакера по-римски!»

Roma Victor — любительская онлайн-ролевая игра, воспроизводящая времена Римской империи. Сейчас она проходит последние стадии тестирования перед официальным выходом в начале лета 2006 года. Мирно резвятся на полях и в лесах Британии (место действия **Roma Victor**) игроки, тестируют игру тестеры, исправляют ошибки программисты.

Но был среди игроков негодяй по имени Кайневульф (**Cynewulf**), который занимался плохими вещами — а именно, убивал новых игроков прямо там, где они заходили в игру. Он играл и упивался смертью, он желал зла и гадостей ближнему.

Доигрался.
Распяли.

Его прибили к кресту у дороги рядом с городком Корстопитум (ныне Корнбридж, графство Ноттингемшир) и оставили висеть в течение недели. Даже сейчас, когда я пишу эти строки, он задумчиво висит на кресте, наводя ужас на потенциальных нарушителей спокойствия.

Керри Фрэйзер-Робинсон, исполнительный директор **RedBedlam**, пояснил: «Так будет с каждым, кто вздумает нарушать правила игры, жульничать, ломать игру и совершать недопустимые действия. Где-то игроков просто банят на какое-то время. Мы вывешиваем их на крестах на всеобщее обозрение. Так они выполняют две функции — украшают собой игру и служат примером для других. Это сейчас распятие —

религиозный символ, но в те далекие времена это было просто очень серьезным наказанием».

Интересно, как будет чувствовать себя юный хулиган, чей герой воскреснет на седьмой день? **ЛКИ**



В ДВУХ СЛОВАХ

Bioware собирается поработать локтями на рынке **MMORPG**. Новый филиал компании в городе Остин (Техас) набирает людей под пока не объявленный проект. Публика навестила уши, ведь **Neverwinter Nights**, **Baldur's Gate** и **Knights of the Old Republic** так просто не забываются.

Необычное событие произошло в Азероте — разработчики **World of Warcraft** лично вышли сборной Орды в ущелье **Warsong Gulch**, чтобы сразиться с игроками. К сожалению, результаты боя держатся в строгой тайне. Но завидует тем, кто смог лично прибить какого-нибудь **GM**, весь Азерот.

LucasArts успокаивает тех, кому небезразлична судьба **Star Wars Galaxies**, — никто не планирует отбирать лицензию на «Звездные войны» у **Sony Online Entertainment**. Обе компании работают вместе, улучшают игру, строят планы на будущее. Все слухи о том, что «испорченную» **SWG** отберут у **Sony**, теперь официально проходят по ведомству **ОБС**.

Разработчики онлайн-игры **Horizons** предлагают всем игрокам написать сочинение на три тысячи слов. Зачем? Неизвестно. Даже призы за первые места будут объявлены лишь в зависимости от того, насколько энергично игроки возьмутся за дело.

«Почему это **CCP** и **EVE Online** должны реять на рынке космических **MMORPG** в гордом одиночестве?» — подумали издатели **NCSOFT** и совместно со студией **Spacetime** начали разработку новой космической онлайн-игры. Подробности будут известны очень скоро.

В **EVE Online** официально завелись альтернативные азиатские лица и «классы» для новых персонажей — так называемые **Bloodlines**. Вдобавок разработчики предложили систему «Сила двоих» — второй логин с оплатой полгода за пятьдесят долларов. Оно ориентировано, конечно, на тех, кто хочет играть сразу с двух логинов двумя персонажами одновременно — это обычная практика в мире **EVE**.

В прошлом году подписчики **MMORPG** потратили на ежемесячную оплату два миллиарда долларов, сообщает **DFC Intelligence**. Большая часть этих денег была заработана азиатскими студиями. К 2011 году США должны догнать Азию по затратам на подписку, а треть доходов будут получать издатели игр на консолях — такой прогноз делает **DFC**.



Paraworld

ЖАНР
стратегия
РАЗРАБОТЧИК
SEK
ИЗДАТЕЛЬ
Sunflowers Interactive
В РОССИИ
Новый Диск
ДАТА ВЫХОДА
август 2006 года

РЕЙТИНГ
НАДЕЖДЫ



Стратеги, которые не побоялись сделать шаг в сторону, — так можно назвать разработчиков Paraworld, единственной в своем роде стратегии в реальном времени с динозаврами. Три ученых в начале прошлого века открыли способ перебраться в параллельный мир, в котором живут дикие племена и домашние динозавры. Переселившись в него, ученые обнаружили, что перестали стареть, и, пользуясь этим забавным побочным эффектом, стали править тремя племенами. Но даже расставив ловушки для новых ученых с Земли, они не смогут остановить прогресс.

Внешнее сходство игры с Impossible Creatures обманчиво. Перед нами классическая RTS со сбором ресурсов, отстройкой баз, набором опыта, героями-сверхлюдьми и необходимостью тщательно обдумывать способ положить противника на лопатки — стремительным зергом налететь не получится из-за ограничения на постройку отрядов высших уровней.

Динозавры совсем не исключают современного оружия. Да, на диплодока удобно погрузить лучники — они стреляют, диплодок ломает здания. Из высокого брахиозавра легко оборудовать катапульту, а мелкий скоростной раптор — сам по себе конь. Но есть в игре кроме метательного и огнестрельного оружие, и даже огромные пулеметы — для того, чтобы сдвинуть такой с места, понадобится крупный ящер.

Всего разновидностей существ в игре полсотни, из них сорок — динозавры. Каждому из трех племен — свои зверюшки и свои умения. Псевдоафриканцы могут складывать города и кочевать. Японовидные азиаты умело ставят ловушки, а северяне сильны воинами-берсеркерами.

Лучшая на сегодняшний момент графика для RTS, несомненно, подтолкнет сомневающихся к покупке игры даже с таким необычным содержанием.

ЛКИ



Armed Assault

ЖАНР
тактика / боевик
РАЗРАБОТЧИК
Bohemia Interactive
ДАТА ВЫХОДА
первый квартал 2006

РЕЙТИНГ
НАДЕЖДЫ



В одном из прошлых номеров ЛКИ вы видели мини-превью, начинавшееся со слов: «Пять лет назад вышла Operation Flashpoint — игра, перевернувшая все представления о военных боевиках». Рассказ об Armed Assault можно начать точно так же. Чешские разработчики изрядно озадачили общественность, объявив сразу два разных проекта одного и того же жанра. Список ключевых особенностей очень похож. Как же различить этих «близнецов»?

Operation Flashpoint 2 — это гипотетические войны 2010 года, игра запланирована на конец года, известно про нее мало. Armed Assault — игра про современные сражения, выйдет уже вот-вот. С картинок на нас задумчиво смотрит старый графический движок Real Virtuality, щеголяя неказистыми моделями и по нынешним временам очень условным окружением. От штампа «Антиквариат, обращаться бережно» графику спасают обновленные модели, «очеловечен-

ные» лица солдат и намеки на рельефные текстуры.

Впрочем, будут ли игроки жаловаться на графику, если в их распоряжении окажутся двести «бесшовных» квадратных километров полей сражений (больше, чем все острова из OPF и Resistance вместе взятые) и фирменный реализм Bohemia, который уже оценили солдаты США и Австралии, гоняющие «десматчи» в армейских тренажерах? Почувствовать себя среди товарищей поможет и многопользовательский режим на 60 человек (не считая ботов) с голосовым чатом.

Игровой процесс, изрядная часть системы повреждений и большая часть ИИ взяты из Operation Flashpoint — но стесняться этого разработчики не собираются. Только система управления отрядами будет переработана, чтобы игрок не выстукивал комбинации цифр.

Ожидаются даже животные. «Только не ждите, что белки начнут таскать за вами патроны», — говорят разработчики.

ЛКИ



Hitman: Blood Money

ЖАНР
боевик
РАЗРАБОТЧИК
IO Interactive
ИЗДАТЕЛЬ
Eidos Interactive
ДАТА ВЫХОДА
май 2006 года

РЕЙТИНГ
НАДЕЖДЫ



«Если ты высокий лысый субъект с укусным лицом и татуировкой на загривке, то бесполезно бежать от судьбы», — наверное, с этими размышлениями человек со странным именем Сорок Седьмой вернулся в ИСА, чтобы продолжить трудную и опасную работу ликвидатора. Его путь лежит в Лас-Вегас, город грехов, в легендарный огненный Париж и в Новый Орлеан. Кто-то там, в ИСА, выбирает для него только луч-

шие задания, позволяя совместить охоту на людей и туризм.

Система оценки прохождения миссий пополнится людской молвой. Старые ценители жанра, любители заданий «одного выстрела» прочтут в свежих газетах: «Такой-то утонул в бассейне». Если вам ближе активное изничтожение часовых, стрельба от бедра и усыпанный трупами путь, готовьтесь не просто прочитать горячий репортаж о зверском нападении на казино, но и увидеть фотороботы со знакомыми чертами. Как вам понравится, если прохожий вдруг ткнет в Лысого пальцем и заорет на всю улицу: «Это он, это про него вчера написали! Милиция!» Трупы и ненужный шум не только снизят рейтинг задания, но и дадут ИСА повод урезать гонорар, отправив часть денег на заматывание следов.

Улучшится ИИ и система взаимодействия с людьми. Теперь тушкой заложника можно прикрыться от целящихся в Хитмана

охранников, метко бросить дипломат в кусты, отвлекая охранников (только не забудьте подобрать, иначе наутро весь город узнает из газет, какую дорогую снайперку потерял неизвестный убийца). Поговорить не откажется ни один бармен, а кое-кого можно будет даже подкупить.





СЕРГЕЙ ШТЕПА

Company of Heroes

ЖАНР

стратегия

РАЗРАБОТЧИК

Relic Entertainment

ИЗДАТЕЛЬ

THQ

НА ЧТО ПОХОЖЕ

«В тылу врага», «Блицкриг»

ДАТА ВЫХОДА

сентябрь 2006

АДРЕС В СЕТИ

www.companyofheroesgame.com

РЕЙТИНГ

НАДЕЖДЫ



— Программисты! Почему вы урезали защитникам Хельмовой Пади интеллект?

— Они каждый раз норовили смыться, увидев десять тысяч орков.

На съемках «Властелина колец»

Мастодонты стратегического жанра, населяющие Relic Entertainment, вновь собираются нас удивить. Вслед за масштабной космической сагой Homeworld, веселым издевательством над наукой Impossible Creatures и потеснившей Warcraft III на пьедестале Warhammer 40k студия принялась творить серьезную тактическую RTS по Второй мировой.

И, судя по всему, Company of Heroes будет достойным продолжателем традиций.

«БЛИЦКРИГУ» ВОПРЕКИ

На первый взгляд, это вполне обычная стратегия на манер отечественного «Блицкрига». Знай себе командуй пехотой, отдавай солдатам приказы, береги каждый отряд и периодически пользуйся танками. Вместе с тем кудесники из Relic делают все возможное, чтобы игра значительно отличалась от других стратегий, посвященных Второй мировой. У них просто нет другого выбора.

Первая и главная особенность Company of Heroes — полная интерактивность окружения. Как вы знаете, лучший способ выкурить врагов с насиженных мест — превратить их убежище в грудку камней. Любую постройку, будь то ветхий сарай или чья-то усадьба, можно отправить в небытие с помощью бомбардировки. Авиация недоступна? Что ж, небесных орлов легко заменить банальными танками. Несколько «Тигров» быстро сровняют с землей захваченные неприятелями здания. Главное — правильно распорядиться подопечными войсками.

Разрушаемость всего и вся открывает безграничные просторы для творчества. Допустим, вы несете большие потери во время штурма немецкого городка, и все — из-за нескольких пулеметчиков, засевших в какой-то хибаре. Просто взорвите строение и двигайтесь дальше. Хотите оставить на важной позиции десяток стрелков, но они не могут найти укрытие? Попробуйте взорвать искомый участок местности и усадить подопечных в образовавшуюся воронку.

Такое великолепие редко создается студиями «с нуля» — и здесь в игре используется последняя версия физического движка Havoc. Судя по роликам, показанным на Е3, обещания разработчиков вполне могут сбыться в полном объеме. Разрушить можно действительно все, превратив в хаос даже ровную землю.

«ЛОЖИСЬ!»

Второй важной особенностью Company of Heroes, по словам разработчиков, будет продвинутый искусственный интеллект. Конечно, его обещают все и всегда, но в случае с Relic повода для скепсиса нет: во всех играх, созданных этой компанией, ИИ был на высоте.

Нет никакой необходимости водить за ручку каждого из подопечных. Солдаты ценят свою жизнь; по-

пав под обстрел, они мигом найдут надежное укрытие. Едва завидев танк, brave воины ринутся к ближайшим укреплениям, вызывая к богу и счастливым обладателям «панцершреков». Ежели адская машина на гусеницах окажется между плотно построенными зданиями, «на волю» ей уже не выбраться: храбрые умельцы из числа специалистов-подрывников быстро заминируют все выходы и умчатся прочь.

И будут совершенно правы.

На самостоятельность солдат связан весь игровой процесс. Теперь под вашим руководством окажутся десятки единиц бронетехники и сотни пехотинцев — и это не так страшно, как звучит на первый взгляд. Оставленные без надзора солдаты не будут топтаться на месте, словно истуканы. Они попытаются хоть как-то помочь. Задача игрока — грамотно координировать действия отрядов, правильно расставлять войска и зорким глазом находить лазейки в обороне ненавистных врагов. Звучит как мечта стратега!

Совместные рейды бойцов различной направленности жизненно необходимы. Снайперы беспомощны против бронетехники, саперы не протянут без прикрытия и нескольких минут, а владельцы базук, попав под обстрел, очень быстро обнаружат себя убитыми. Чтобы достичь поставленных целей, нужно связывать действия всех групп в единое целое.

Вопрос управления ресурсами решен так, как это принято в жанре. Роль их будет незначительна. Разработчики хотят вывести на первый план боевую составляющую, понизив значимость экономической системы. Головную

боль вызовут другие проблемы — к примеру, необходимость захватить и удерживать во время боя некую территорию, «сдача» которой автоматически приведет к поражению.

ГУТ, ТОВАРИЩИ, ГУТ!

Герои в названии игры упомянуты не ради красного словца. В одиночной кампании вам придется опекать нескольких сюжетных персонажей, чья смерть равносильна поражению. К счастью, герои это не в том смысле, что привычен по фэнтези-играм. Они не могут похвастаться сверхвысокими характеристиками и дополнительными навыками. Только в многопользовательском режиме герои обретут сверхчеловеческие силы, придавая игре сходство с Warcraft III.

Часов игры разработчики не жалеют. После очередной интерпретации высадки в Нормандии начнется долгий поход американских солдат по захваченным немцами селениям. Увы, одним из главных недостатков игры может стать невозможность в режиме кампании взять под управление немецкие войска или погонять Т-34.

Утешит страждущих мультиплеер. В многопользовательских битвах смогут участвовать до восьми игроков, и каждый из них волен командовать войсками вермахта. Вот только о режимах боев ничего не известно. Ну, понятно, будет death-match. И только?

Визуальное исполнение вряд ли станет поводом для нареканий. Графический движок Essence Engine по-настоящему хорош — он поддерживает все новомодные визуальные эффекты и делает игру по-настоящему... живой. Поможет и звуковое оформление. Треск выстрелов, пугающий стрекот гильз, взрывы, воронки в земле, следы трассеров, тлеющий остов разбитого танка...

На Company of Heroes мы возлагаем большие надежды. Известный разработчик, вечно популярная тема, обновленная концепция и восхитительная графика — все это пленило любителей тактических стратегий задолго до выхода игры.

ЛКИ



➔ Способны ли будут солдаты самостоятельно спрятаться от пулеметного огня за надгробиями?



ТИМУР ХОРЕВ



Заговор Темной башни

ЖАНР

Боевик/RPG

РАЗРАБОТЧИК

Smargl

ИЗДАТЕЛЬ

Акелла

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Diablo II, «Проклятые земли»

ДАТА ВЫХОДА

2006 год

РЕЙТИНГ

НАДЕЖДЫ



— А кто у нас здесь? Настоящий старый зомби? Где ты его откопал?

Терри Пратчетт,
«Последний герой»

«Если ты записался в имперский легион, будучи простым деревенским пареньком, — можешь считать, что тебе повезло. Если легион при этом еще и расквартирован поблизости, а на горизонте не видать ни одной вражеской армии — тебе повезло вдвойне. Всего-то дел — бегать кругами по претории, учиться уму-разуму, помогать родным, ходить в ночные дозоры по окрестностям...

Вот только недаром все вокруг говорят, что волшебники — зло и от них надо держаться подальше. Что в стародавние времена, что сейчас.»

КНИГА — ЛУЧШИЙ ПОДАРОК

«Заговор Темной башни» — еще один представитель жанра классических ролевых рубилок от третьего лица. Юный герой, легионер и без трех минут рейнджер, неожиданно вмешивается в дела сильных магов и становится важной персоной. Спасителем невинных, детективом, охотником за нежитью; для одних колдунов — проклятием, для других — обычным наемным героем. Здесь есть и заговор, и Темная башня, набитая нечистью. Если выбрать в качестве основного оружия лук, можно даже про себя звать героя «стрелком».

Ловкий лучник, сильный воин и мудрый маг — три игровых архетипа, и завязаны они на трех характеристиках — сила, ловкость и разум. Впрочем, игрок выбирает не класс, а лишь некоторое общее «благое пожелание». Потом, начиная приобретать в городах умения и вынимать из чудовищ трактаты с описанием новых навыков, абстрактный герой превратится в совершенно конкретного боевого персонажа. При этом сами разработчики обещают, что чисто воинскому классу будет проще в начале игры и сложнее в конце. Маги страдают от клыков и когтей вначале, но превратятся буквально в ходячие огнеметы после середины сюжета.

Игра определяется не уровнем героя, а тем, насколько хорошо он овладел необходимыми знаниями. Взять, например, воина, который долго сторонился скоплений врагов, пока не нашел книжку с описанием «Круговой атаки». И все — теперь он рвется в толпу, чтобы эффектным приемом раскидать всех, кому не повезет оказаться поблизости. А лучник, обнаружив полезнейший гримуар про уход за луком, будет намного реже бегать к кузнецу, чтобы чинить оружие производства.

НА КЛАДБИЩЕ ВСЕ СПОКОЙНЕНЬКО

Наш герой служит в легионе. Легионами командует император. Но пусть вас не смущают античные названия. Даннор — мир средневековый, магический. Да и легионы тут не шастают по чужим землям, покоряя неразумных парфян (в роли парфян условно может выступить империя Адей или Налимшанский султанат).

Просто морально тяжело взять и затеять войну, когда еще свежи в памяти ужасные войны прошлых лет. Беззаботно воюющие королевства. Маги на передовых позициях. Безрасудное применение магии смерти, призыв демонов, оживление мертве-

цов и километры черных бесплодных земель. Досталось и людям, и волшебным расмешинствам — да так, что маги собрались и решили, что больше такого повториться не должно.

Они построили три следящие за волшебством башни. Светлая отвечала за колдовство жизни, Серая — за магию стихий, а Темная — за магию смерти, ту, что принесла столько бед. Главным по контролю за нераспространением стал архимаг Серой башни.

Правда, наш герой пока ничего этого не знает, а спокойно живет в гарнизонном поселке, наслаждаясь... миром и тишиной? Как бы не так. Слово нарочно, вдруг начали поднимать голову недобитые гоблинские банды. Кто отправится защищать окрестные деревушки? Конечно же, солдатня. Но если зеленокожий бандит — вещь обыденная и легко представимая, то мертвец, поднимающий голову на ближайшем кладбище, уже не лезет ни в какие ворота. Вернее, как раз в ворота и лезет, настораживая старого, строгого и порядком струхнувшего сторожа.

На улаживание проблем отправляют не одного героя — с ним вместе могут пойти до четырех дружелюбных солдат. Управлять ими можно только условно, приказывая «Охраняйте меня!» или «Все бейте, куда бью я!» (другие цели им назначить нельзя). Обилие оживших трупов расстраивает, но, если персонаж ударится в некромантию, он сможет попробовать переубедить некоторых выступить на его

стороне. Это особенно пригодится потом, когда из простого легионера героя повысят до рейнджера, одинокого специалиста по особым поручениям и матерого охотника, знающего слабости и повадки сотни монстров.

Подрабатывать на стороне не запрещено — этим воспользуются NPC, припасшие для нас полтора десятка сторонних квестов. Лишь бы хватило на всех здоровья, энергии и грибов, полезных для полоски маны.

ВЫ И МАГИ

Мертвецы, нахальные гоблины и нечисть, расплодившаяся в окрестностях, — все это звенья одной цепи. Перед нами очевидный заговор — провокация, которую устроила группа неизвестных, нацеленная на темные дела. Мертвый лес, Темная башня — и несколько расположившихся на опушке магов в загадочных серых робах.

С башней происходят темные вещи, лезть в лес никому не хочется, и одинокий рейнджер — просто дар с небес. Наверняка так подумает и архимаг Игнасиус, который возьмет героя в оборот и станет нашим личным Гэндальфом, наставником, старшим товарищем и, что тоже важно, источником миссий.

Ведь кто же, кроме рейнджера в темном лесу, монстров-то считать будет?



Законы жанра соблюдаются. Тот, кто видел Diablo II, почувствует себя в «Заговоре Темной башни» как дома. Все узнается с первого взгляда — характерный интерфейс, ролевая система, цепочка заданий, традиционное отсутствие неба. Неброский окружающий мир напоминает онлайн-Мигдарт, а любопытное сочетание средневековых селений, восточных доспехов, античных имен и англицизмов дает забавный эффект смешения времен.

Сюжет — вот что выделяет игру из плотных рядов боевых RPG, навеянных классикой, и от его подачи будет зависеть, насколько интересной окажется история с расследованием череды загадочных событий в Данноре.

ЛКИ



Первые уровни герой «накачает» на беспокойных обитателях кладбищ.

PSI Syberian Conflict

СИБИРСКИЙ
КОНФЛИКТ

Война Миров



КОНКУРС!

Отправьте на номер 9991 смс с кодом 5555ab25, где а и b - номера ответивший на оба вопроса, получит лицензионную копию стратегии «Сибирский конфликт» от компании «Акелла». После окончания конкурса последние 5 цифр номеров победителей будут опубликованы на сайте компании «Акелла».*

Вопрос 1: Какое из этих событий точно не могло послужить причиной взрыва на Тунгуске в 1908 году?

1. Падение метеорита
2. Крушение НЛО
3. Испытание атомной бомбы

Вопрос 2: В игре корабль пришельцев совершает посадку на Земле в 1966 году. Какое событие произошло годом раньше в реальной истории?

1. Высадка американцев на Луну
2. Первый выход человека в открытый космос
3. Полет Юрия Гагарина на борту корабля «Восток»

* Стоимость смс на номер 9991 для абонентов МТС и Билайн - 0,99\$, МегаФон - 29,7 руб. Цены не включают НДС.

Боевые действия разворачиваются во времена холодной войны неподалеку от места падения Тунгусского метеорита

Чтобы получить тактическое преимущество, вам придется грамотно использовать не только детали ландшафта, но и погодные условия

Убитые и захваченные пришельцами в плен люди становятся строительным материалом для создания новых бойцов

Пришельцы и люди: две расы, каждая со своей боевой техникой и оригинальными приемами ведения боя

Вооружение, разнящееся от привычных винтовок и пулеметов до внеземного арсенала: биологического, энергетического и контролирующего сознание

© 2006 "Akella",
© 2006 "Wireframe Dreams".

Все права защищены. Неправильное копирование преследуется. Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (495) 363-46-14

Тех. поддержка: (495) 363-46-12 E-mail: support@akella.com

Представитель в Украине — «Мультитрейд» — www.multitrade.com.ua

Филиал ООО «Полёт Навигатора» в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании «Акелла»). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.



М.видео

ВУДЕОЛЕНА

Розничная продажа в магазинах фирм «СОЮЗ», «М Видео» и «ВидеоЛенд»



Акелла



СЕРГЕЙ ШТЕПА



Mount & Blade

ЖАНР

боевик / RPG

РАЗРАБОТЧИК

Taleworlds Entertainment

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Old Meier's Pirates!, «Космические рейнджеры»

ДАТА ВЫХОДА

конец 2006 года

АДРЕС В СЕТИ

www.taleworlds.com

РЕЙТИНГ

НАДЕЖДЫ



Рыцарская тематика, столь популярная в литературе и киноиндустрии, в игровой среде практически не востребована. Проектов, посвященных храбрым ребятам, не снимающим доспехи и готовым в любую минуту биться насмерть со

своими «коллегами» в рамках турнира, практически нет.

Исправить эту досадную оплошность призвана ролевая игра **Mount & Blade**. Этот проект очень необычный: во-первых, трудится над ним лишь один человек, которому, правда, иногда помогают сторонние художники и дизайнеры. Во-вторых, она распространяется по правилам shareware — в бесплатной версии героя можно прокачать только до шестого уровня, а потом либо покупать ключ (десять долларов), либо начинать качать нового персонажа.

Еще один важный момент: игра еще не доделана, но разработчик предлагает купить ее бета-версию. Нарлость? Ни в коем разе. Mount & Blade даже сейчас лучше иных го-

товых игр, и, если создатели найдут в себе силы довести игру до конца, мы получим настоящий шедевр.

МИР ПОСТОЯННОЙ БОРЬБЫ

Представьте себе огромный мир — с равнинами и горами, реками и лесами, пустынями и ледниками. По полям рассыпаны города двух противоборствующих сил — Vaegirs и Swadians. Меж городами бродят толпы преступников, дезертиров и хулиганов, нападая на крестьян и беженцев.

Вы — обычный человек, простой житель этого мира. Вам не нужно улаживать конфликт между державами или помогать каким-то беднякам. Вы можете бродить по просторам, торговать, покупать дорогие мечи и доспехи, еду, приоб-

ретать коней, нанимать солдат — вы свободны, как космический рейнджер, как пират Сиды Мейера.

Совсем ни к чему лезть в дебри политики и пытаться помирить враждующие государства. У вас попросту ничего не выйдет. Напротив, вскоре после начала игры вы обязательно поссоритесь с одной из держав, и потому выходить за пределы городов без сопровождения будет опасно. Мало ли, встретят вас недоброжелатели и просто убьют.

Есть ли смысл скитаться по миру? Да! В начальных городах наниматься в ваш отряд будут не вояки, а так — ополченцы, в бою почти бесполезные. Кроме того, далеко не везде продается хорошее снаряжение. Каждая вещь стоит денег, каждые сутки наемных воинов должны оплачиваться. Поиск компаньонов — весьма нетривиальная задача. Напарников можно нанять в любом населенном пункте, но нужны ли вам крестьяне с дрекольем? Конечно, даже из этих слабаков можно сделать опытных воинов, но для этого необходимо победить в нескольких битвах практически без потерь. А сделать это, как показывает практика, поначалу почти нереально.

Даже наемные крестьяне просят кушать каждый день и регулярно требуют оплаты своего нелегкого труда. Как добыть деньги? Очень просто. Сопровождайте караваны, защищайте купцов. Продавайте ненужные предметы и трофеи, после каждого боя обирая побежденных разбойников. Наконец, участвуйте в рыцарских турнирах и зарабатывайте деньги победами.

ТРУДНОСТИ БОЯ

Во время сражений вы действуете не в одиночку: в рыцарских турнирах команду составят несколько случайных мечников, стрелков или копьеносцев, а в обычных баталиях вам помогут наемники. Хорошо прокачанные и прикормленные



➔ Кто хоть раз видел здесь атаку тяжелой конницы, тот навсегда влюбится в игру.



➔ Щит — вечный враг лучника. Зато можно выстрелить в лошадь и спешить врага.

наемники могут выиграть бой даже без вашего участия.

Боевая система очень необычна. Вы самостоятельно ставите блоки и парируете удары щитом, вручную уходите на безопасное расстояние и пытаетесь банально увернуться (!) от меча или копья. Но выбрать самые действенные тактики не так просто: они сильно зависят от выбранного вами снаряжения. Ваш персонаж взял в свои руки копье. Бессилен ли он против поклонников мечей? Если грамотно держать дистанцию и бить врага издалека, шансы на победу в бою будут велики. Пользуясь луком, нужно вовремя «устранять» приближающихся врагов точными выстрелами в голову. Если подпустите одного из них на малое расстояние — шансы на победу пропадают.

В рыцарских турнирах нельзя расслабляться ни на секунду. Простой пример. Я участвовал в бою с таким раскладом: на моей стороне — два мечника, один пеший, один конник и я, вынужденный бегать с двуручным мечом (оружие выбирать нельзя, оно дается перед боем случайным образом). Противники — два всадника-копьемосца и один лучник. Соратники изрядно попортили здоровье неприятелям и даже убили одного из них, но вскоре, увы, погибли. Я остался один против двоих.

Минут пять я гонялся за всадником, потом удачно шибанул его мечом и вывел из строя. Осталось лишь аккуратно подобраться к лучнику и показать ему, кто главный. Но в какой-то момент я расслабился и перестал бросаться в сторону при выстрелах. Итог закономерен: стрела, торчащая прямо из лба, и проигранный турнир.

Апофеоз игрового процесса — битвы на открытой местнос-



Иногда у разбойников можно даже отбить замок.

ти, стенка на стенку. Две оравы пеших и конных бойцов бегут по полю, оголяют мечи и начинают форменную мясорубку. Здесь вы — не более, чем опытный воин. Да, от вас зависит многое, но далеко не все.

Вы — самый ценный герой в отряде. Придется осторожничать. Часто вы будете прятаться за спинами друзей, изредка сблизаясь с кем-то врагов, чтобы нанести удар. Опытные лучники, кстати, находятся в выгодном положении: натренировавшись стрелять и привыкнув к здешнему прицелу, они запросто будут посылать каждую стрелу едва ли не в голову. А тех, кто попытается с вами сблизиться, очень быстро остановят ваши напарники.

Это — реализм. Это — ураганный игровой процесс. Играть по-настоящему интересно. Здесь вы отнюдь не центр вселенной и не пуп земли. Каждый рыцарский турнир приносит бурю эмоций, а жаркая схватка, в которой вы одолели противников, запоминается надолго.



«Пустите меня к нему, я ему заеду с ноги!» Нет, наемники не пустят меня. Берегут своего предводителя.

ОДИНОКИЙ КОВБОЙ

В одиночку (хорошо, пусть даже при помощи знакомых дизайнеров) нарисовать игровой мир, его обитателей, города и все остальное очень и очень трудно. Я не видел еще «игр одного разработчика» с превосходной графикой.

Mount & Blade не исключение — временами она симпатична, но скудость средств, увы, видна. Угловатые модели персонажей, размытые, мутные текстуры, неудачное освещение — эти и многие другие визуальные недостатки портят впечатление. Впрочем, автор игры над этим работает: в свежих версиях игры появились спецэффекты (например, пыль из-под копыт рыцарских лошадей).

Впрочем, боевик с ролевыми элементами — это не тот жанр, в котором важна «обертка». Здесь куда важнее игровой процесс, сюжет и общая увлекательность. А с этим у Mount & Blade нет никаких проблем.

И это еще мягко сказано. На самом деле, у игры вообще нет конкурентов в жанре!

Несмотря на то, что уже сейчас игра оставляет очень цельное и приятное впечатление — она все же не доделана. Создатель обещает, что воплотит свои задумки не раньше, чем к концу нынешнего года. И это вовсе не окончательная дата — возможны отсрочки.

Если автор доведет разработку до конца, добавит толику игрового процесса, поправит анимацию героя и немного украсит графику — Mount & Blade можно будет смело назвать одним из самых интересных ролевых боевиков!

А еще здесь нет магии. Совсем. Даже «лечебных зелий»! ЛКИ

ЧИТАЙТЕ В ЖУРНАЛЕ
МИР ФАНТАСТИКИ
В МАЕ 2006



**ЗВЕЗДНЫЕ
ФЛОТОВОДЦЫ**

**Тактика и стратегия
космического боя**



**ПРИКЛЮЧЕНИЯ
ЭЛЕКТРОНИКОВ**

**Роботы
в широкой продаже**



**ТОЛЬКО
ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ!**

**Эротическая фантастика
и фэнтези**

www.mirf.ru

Смотрите на DVD
Лесли Нильсен
в фантастической кинопародии

**"ШЕСТОЙ
ЭЛЕМЕНТ"**

а также
ОШИБКИ
И ИНТЕРЕСНОСТИ
В "ТЕРМИНАТОРЕ 2"



ДАНИЛА НОВИКОВ (GRC)



Храбрые Гномы: Крадущиеся тени

ЖАНР

Аркада

РАЗРАБОТЧИК

GameOver-Games

ИЗДАТЕЛЬ

Nival Interactive

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Lost Vikings, Rayman 3, Goblins

ДАТА ВЫХОДА

III квартал 2006 года

РЕЙТИНГ

НАДЕЖДЫ



Прогресс не стоит на месте. Развивается игровая индустрия. Игры становятся все сложнее и сложнее. Глобальные трехмерные стратегии, реалистичные боевики, навороченные ролевки... Эх, как иногда все это надоедает! Хочется чего-нибудь простого, красочного и веселого. К сожалению, век незатейливых и гениальных по своей сути аркад уже прошел. Но иногда появляются любопытные проекты, призванные вдохнуть новую жизнь в жанр, давно покинувший мир персональных компьютеров. Одной из таких игр вполне может стать **Храбрые Гномы: Крадущиеся Тени** от GameOver-Games и Nival Interactive.

ДРУЗЬЯ-ТОВАРИЩИ

В далеком сказочном мире живут братья-гномы: Фафнир и Торвальд. Торвальд предпочитает магии военное дело, расхаживает в доспехах и не выходит из дома без любимого молота или меча. Смысл его жизни сводится к поиску врагов — найти и взгреть. При этом он неграмотен и довольно неуклюж. Его недостатки восполняет брат — Фафнир. Он, если угодно, «голова» этой парочки. Фаф-

нир — очень смысленный гном-маг, посвящающий львиную долю своего времени изучению книжек. Хотя он и не может похвастаться физической силой, но зато у него отлично получается лазать по канатам, прыгать по платформам, передвигаться по узким уступам и совершать другие действия, на которые распухший от брони Торвальд не способен. В бою он может использовать свои магические силы, но толку от этого немного.

Братья никогда не ссорятся и постоянно выручают друг друга. Их разговоры редко обходятся без шуточек и остроумных фраз.

Нашлось место и побочным персонажам. Чаще всего мы будем общаться со Слаем Скинфлинтом. Этот крайне обаятельный товарищ по своему внешнему виду сильно напоминает гоблина из **World of Warcraft**: огромные уши, большой нос, зеленая кожа и маленький рост. Кстати, поторговать он тоже любит. В конце каждой миссии у него можно будет потратить на что-нибудь бесполезное нажитые непосильным трудом деньги. Но это не все: именно Слай будет обучать игрока правильно обращаться с гномами и давать полезные подсказки. Скинфлент — загадочный и скользкий персонаж. Этот хитрец на все готов ради денег и наверняка сыграет не самую последнюю роль в сюжете «Храбрых Гномов». А заглянули бы вы в его домашнюю библиотеку! Слай всерьез подумывает о мировом господстве, так что будьте осторожны.

Другой яркий второстепенный персонаж — кузнец Вахур. Он известен гномам со всех окрестных деревень не только как мастер по ковке металла, но и как непревзойденный механик и мельник. Его

уникальные умения стали основной причиной похищения Вахура тритонами, расой враждебных монстров. Им требуется, чтобы Вахур починил бур, который поможет тритонам попасть в затерянный подземный город. Спасать его из плена и придется братьям. На этом строится начало сюжета «Храбрых гномов».

Вахур — работник очень серьезный и трудолюбивый, но на самом деле он не так прост, каким кажется на первый взгляд.

Не обошлось и без любовной линии. На пути к освобождению Вахура братья встретят девушку по имени Кая. И Фафнир, и Торвальд просто очарованы этой жизнерадостной гномихой и всячески пытаются добиться ее расположения.

КАК В СКАЗКЕ

Волшебный мир «Храбрых гномов» — очень красочный и запоминающийся. Он не слишком пестрый, но достаточно яркий. Сочные цвета, обилие различных деталей — все это здорово расслабляет и оставляет приятные впечатления после игры. Что касается графики — полигонов, конечно, могло быть и побольше, но положение спасают спецэффекты и с любовью сделанный мир.

Что же представляет из себя местный игровой процесс? В силу специфики жанра ничего трудного в освоении нас не ждет. Никаких сверхсложных боевых

комбинаций тут тоже нет. Управляя Торвальдом, в бою кроме кнопок движения нам придется периодически щелкать кнопки мыши, чтобы наносить обычные и оглушающие удары. В большинстве случаев тактика боя сводится к тому, что игрок собирает супостатов в кучу и начинает наворачивать вокруг этой толпы круги, парировая таким образом удары. Правда, иногда над своими действиями придется поразмыслить, ведь враги нам будут встречаться очень разные. Тем более, Торвальду доступны не только обычные мечи и топоры, но и некоторые другие виды оружия, например, метательный молот.

Что касается Фафнира, то в бою его магия не очень сильна. Отсутствие брони компенсируется наличием защитной ауры, которую, если поразмыслить, можно успешно применять в схватках. Но в первую очередь задача Фафнира — карабкаться по канатам, прыгать по платформам, дергать за рычаги и бесшумно пробираться в стан врага (да, элементы stealth в игре тоже есть). Здесь тоже никаких сложностей — кнопок движения и клавиши прыжка достаточно, чтобы забраться куда угодно, хотя иногда это бывает непросто.

Взаимодействия между братьями тоже незатейливы: управляя одним из них, можно отдавать второму команды следовать за тобой или оставаться на месте. В бою управляемый искусственным интеллектом брат без участия не останется: обязательно пальнет магией или махнет топором.

Драки и прыжки по платформам чередуются с головоломками различной степени сложности, так что иногда все же придется как следует подумать. Также некоторое разнообразие вносят уникальные боссы в конце каждого уровня. Если учесть, что, по официальной информации, опытный игрок пройдет «Храбрых гномов» за 20 часов, то главная задача разработчиков — не дать ему за это время заскучать.

У игры есть все предпосылки, чтобы как минимум снискать народную любовь: превосходная атмосфера, яркий мир, милые персонажи и юмор. С другой стороны, графика так себе, а игровой процесс слишком прост.

Что ж, будем надеяться, что на выходе мы действительно получим достойного наследника «Викингов» и «Гоблинов». **ЛКМ**



Типичная деревушка гномов.

КАНР ГОНКИ





Акелла

MAP TRACKS

ЗАВОДНЫЕ ГОНКИ



ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

-  Зрелищные прыжки и сумасшедшие обгоны на заводных машинках
-  12 автомобилей, более двух десятков оригинальных трасс и мини-игр
-  Оружие для временного вывода из строя вражеских машин
-  Многопользовательская игра как на одном компьютере, так и по сети

Пусть потешатся солидные автогонки - пришло время повеселиться! Эта игра ломает стереотипы о том, как должны выглядеть гоночные трассы. Крыши небоскребов, роскошные гостиницы, пустые бары и закрытые на ночь магазины становятся местами проведения невероятных соревнований. Здесь между столов, кресел и каминных полок крохотные автомобили отчаянно сражаются за победу. Вас ждет беззаботная атмосфера и нешуточный гоночный азарт на миниатюрных автодромах!



М.видео

ВУДЕ ЛЕНА

Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
 Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@msgbox.ru, Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@aanet.ru
 Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
 Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.



Акелла

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео" и "ВидеоЛенд"

© 2006 "Akella" © 2006 "Load Inc"

Все права защищены. Неправильное копирование преследуется.

Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com



КОНСТАНТИН ЗАКАБЛУКОВСКИЙ



Guild Wars: Factions

ЖАНР

MMORPG

РАЗРАБОТЧИК

Arena.net

ИЗДАТЕЛЬ

NCsoft

НА ЧТО ПОХОЖЕ

TES3: Morrowind, Counter Strike,

Демоурги 2, Lineage II

ДАТА ВЫХОДА

28 апреля 2006

РЕЙТИНГ

НАДЕЖДЫ



Осталось всего несколько дней ожидания выхода первого дополнения к игре Guild Wars — Factions. Именно ожидания, для подогрева интереса публики Arena.net и NCsoft провели две ус-

пешных демонстрации новых игровых возможностей. Во время первого free-for-all-weekend разработчики дали игрокам попробовать в деле персонажей новых профессий — убийцы и ритуалиста. Вместе с этим продолжалась и неявная подготовка к выходу дополнения, вся PvP-составляющая игры переехала на отдельную карту — Острова Сражений (Battle Isles), а измененный интерфейс начал демонстрировать дату выхода дополнения. Вторая, мартовская, открытая демонстрация Factions окончательно дала игрокам ответ на вопрос «брать или не брать». То, что было представлено, с полным правом можно назвать новой игрой. И действительно, Faction позиционируется разра-

ботчиками как самостоятельный продукт, все ролевое прохождение будет построено вокруг многолетнего противостояния двух фракций, а в PvP появится новый режим — битвы альянсов.

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ БЕСТИАРИЙ

Стало известно число ячеек под персонажей, у обладателей только одной из игр их по-прежнему останется четыре, а владельцы и оригинальной Guild Wars, и Factions смогут держать шестерых героев. Четыре ячейки даже для шести классов персонажей мало, не говоря о восьми, и появляется очень хороший стимул купить обе коробки.

Для PvP-ориентированных игроков лучший способ быстро открыть большое число умений сразу двух профессий — пройти сюжет ролевым персонажем, и они массово ринутся проходить сюжет одним из двух новых вариантов. Мысль о том, что в кампании Faction почти все персонажи будут ритуалистами/убийцами (или наоборот), вызывает улыбку.

Наемный убийца может провести серию ударов, а после удалиться на безопасное расстояние, либо, наоборот, явиться из ниоткуда и добить противника. Возможность использования большинства его атак строго определена либо предшествующим действием, либо состоянием цели, но связка, прошедшая полностью наносит серьезные повреждения даже защищенному броней воину и оставляет на цели букет негативных состояний. Некоторые умения позволяют убийце передвигаться *теневыми шагами*, фактически — телепортироваться, при этом может читаться заклинание, накладываться сглаз или происходить самолечение. Можно предполагать, что убийца никогда не будет основным персонажем, наносящим урон, у него слишком много «если» — здоровье цели больше или меньше половины, наложен ли на нее сглаз или чары, прошли удары в начале связки или нет... К тому же все его умения, в отличие от воинских, энергетические, что позволяет обезвредить его любому иллюзионисту, специализированному на выжигании энергии. Очень неплохо должен смотреться убийца и в роли флагоносца в сражениях между гильдиями, особенно когда нужно помещать получению плюсов морали у противника, а они намерены его получить. Но, вполне возможно, не все комбинации с использованием теневых шагов подойдут, при телепорте флаг будет падать из рук на землю.

Ритуалист, конечно, маг, вот только известный аналог подбирать ему довольно сложно, нечто



➔ Во время альянсовых битв можно приручить боевого дракона.



➔ «Никто не знал, что я Бэтмен...»



➔ Мне этот бой надолго запомнится, вырвали победу со счетом 501:499.

среднее между шаманом и демонологом. Основное отличие от всех известных классов — возможность проводить *сковывающие ритуалы*, с помощью которых вызываются духи. В отличие от приятелей следопыта, пассивно распространяющих свое влияние в радиусе действия, создания ритуалиста могут быть весьма активны. Вызвав на небольшом участке несколько таких созданий, ритуалист в одиночку создаст небольшую линию обороны, теперь он может делать с ними все, что посчитает нужным: усилить вызванных духов, восстановиться за счет них, усилить свою атаку, или просто уничтожить и нанести врагам урон. Вызываемые духи могут быть как лечащими, прерывающими, сбивающими с ног, или просто атакующими, вариантов масса. У персонажей с этой профессией есть еще одна возможность — *взять мощи* (героя древности?), оказывающие влияние на ритуалиста или окружающих пока находятся у него в руках и дополнительное воздействие, если их бросить на землю. Недостаток такого обращения со святыми костями — занятые руки невозможность дер-

жать оружие. Последняя уникальная особенность ритуалистов — *заклинание оружия*, которое невозможно снять, в отличие от чар.

Не обделят и старые профессии, каждой из них будет добавлено примерно по двадцать пять новых умений, доведя общее число до сотни. А вот два новых класса некоторое время будут обделенными, у них умений будет всего по семьдесят пять. Добавятся и новые типы брони, например у элементалистов появится долгожданная защита от физического урона, воину будет доступен комплект брони с уровнем защиты 100, а монахи получают усиление под действием чар. Что интересно, над новыми комплектами дизайнеры поработали гораздо более тщательно, и теперь разновидностей будет вдвое больше, кузнец каждой фракции делает свои доспехи. Интересная идея, теперь врага можно встречать не только по рейтингу, но и по одежке.

КРУГОМ ВОЙНА...

События будут разворачиваться на новом континенте — Кантха. Перемещаться между материками



➔ В зависимости от успехов сторон граница смещается.



➔ Теперь в Залах Гильдий стоят вербовщики обеих фракций, напоминая о скором выходе дополнения.

можно будет на корабле через гавани в городах Lion's Arch и Seitung Harbor. Все новые территории будут выполнены в восточном стиле и населять его будут народы соответствующей внешности. Наций будет три, *cantha* — нейтральная, а *kurzick* и *luxon* ведут бесконечную войну... Нельзя утверждать, что кто-то из них злой, а кто-то выступает на стороне добра, в многолетних войнах не бывает правых. Различия скорее внешние, *luxon*, обитающие на берегах навечно застывшего моря, напоминают индейцев и жителей Ближнего Востока, *kurzick* живут в лесу и больше схожи с дальневосточными жителями. Среди последних были замечены персонажи с азиатским разрезом глаз и настоящими восточными именами Vasilij, Andrej, Vaniya.

■ **НА ЗАМЕТКУ:** Надобности обладать оригинальной версией для новых игроков не будет, им будет недоступна только территория Тирии. Но есть предположение, что все элитные умения одной профессии смогут заполучить только владельцы двух коробок.

С этого конфликта и начинается самое интересное, игрокам придется выбирать сторону конфликта, за которую будет выступать их гильдия. Новые миссии для PvE-персонажей приобрели явную PvP-окраску, игроки двух фракций должны выполнить различные задачи — одни нападают на форт, вторые должны ее удерживать в течение какого-то времени.

Но лучшее, что будет добавлено — **битвы альянсов**. С каждой стороны выступает двенадцать игроков, но это не единая команда, а три отдельных по четыре человека. Можно идти и меньшим числом, в таком случае недостающие места заполняют по правилам командной арены (Team Arena). Бой более всего напоминает режим **Domination** из **Unreal Tournament**. Он проходит на огромной карте, на ней расположе-

ны семь контрольных точек, которые могут контролироваться одной из команд. Время снятия чужого «флага» и установки своего зависит от количества игроков обеих команд вокруг, чем больше разница, тем быстрее идет процесс. Как только точка захвачена, на ней появляются несколько NPC связанной с ней профессии. За удержание каждые несколько секунд начисляют баллы, как и за убийство игроков противника. Кто первым набрал пять сотен, тот и победил. Пока есть и неясные моменты: например, неизвестно, можно ли будет осознанно подбирать союзные партии или все будет по воле генератора случайных чисел. От уровня партнеров зависит многое, понимающая друг друга с полуслова четверка игроков, использующая программу голосового общения, может доставить массу приятных ощущений всем двенадцати несыгранным противникам. Пока серьезным режимом player vs. player и не пахнет, радует лишь потенциальная возможность создавать альянсы между гильдиями, которая может исправить ситуацию, но в любом случае, альянсовые битвы станут лидировать по популярности среди игроков.

Кроме существующих **Balthazar faction** появятся полоски очков фракций. Получить их можно будет за победы на аренах и выполненные квесты в пользу одной из группировок. Предел тот же, что и у обычных, 10000 в одни руки. Эгоисты смогут потратить их на редкие материалы по курсу тысяча к одному, а все остальные — на поднятие престижа своей гильдии у одной соответствующей фракции. За 5000 **factions** возрастет ее вес в глазах той или иной группировки возрастет на 10. За купленный таким образом престиж можно получить контроль над городом, но что это дает на данный момент непонятно. Так же неизвестно, каким образом будет происходить смена владельца поселения.

ЛКИ



АНДРЕЙ ЧАПЛЮК



Crysis

ЖАНР

Боевик

РАЗРАБОТЧИК

Crytek

ИЗДАТЕЛЬ

Electronic Arts

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Far Cry

ДАТА ВЫХОДА

начало 2007 года

АДРЕС В СЕТИ

www.laieworlds.com

РЕЙТИНГ

НАДЕЖДЫ



Компаниям, создающим хиты, живется ничуть не проще менее удачливых коллег. Для талантливого разработчика каждый анонс превращается в настоящую пытку. Стоит объявить новый проект, как тысячи фанатов тут же бросаются тщательно исследовать все мельчайшие детали и сравнивать

новую игру с предыдущим хитом. Хорошо, если команде действительно удастся совершить шаг вперед, иначе бывшие верные поклонники моментально втопчут игру в грязь, заявив, что в прошлый раз разработчикам просто повезло.

Именно поэтому талантливые ребята из Crytek решили основательно подготовиться перед тем, как представить общественности свою новую игру. Анонс Crysis, появившийся в одном из немецких журналов и подкрепленный убийственным видеороликом, произвел эффект разорвавшейся бомбы. Сначала фанаты с раскрытым ртом любовались на невиданные красоты, а потом ринулись изучать то, что просочилось на страницы немецкой прессы, и выбивать из разработчиков новые подробности. Что ж, последуем и мы их примеру.

КЛАССИКА ЖАНРА

В сюжете Crysis перемешано все то, чем Голливуд потчевал нас на протяжении последнего десятилетия. В игре нашлось место корейцам, китайцам, инопланетянам и, конечно, доблестному американскому спецназу.

Действия Crysis перенесут игроков в недалекое будущее. Все неприятности начинаются после падения метеорита на ничем не примечательный островок в океане. Северная Корея и Китай, как ближайшие к месту событий страны, тут же отправляют войска для захвата вожаемого космического тела. А когда выясняется, что рухнул вовсе не метеорит, а настоящий космический корабль, стороны начинают открыто готовиться к войне за трофей. Естественно, дело не обходится без доблестных американских спецназовцев, которые должны захватить инопланетного гостя и оставить коммунистов с носом. Командиром отряда назначают Джейка Данна, который и станет нашим альтер эго в мире Crysis.

Сюжет развивается по классическому голливудскому сценарию. Американцы десантируются прямо в дружественные объятия корейской армии, которая устраивает незванным гостям горячий прием. Поэтому времени на акклиматизацию не будет — действовать придется быстро и решительно, иначе благородная миссия Джейка закончится под первым же корейским танком.

Но корейцы — это еще цветочки (фигурально выражаясь,

конечно). Куда опаснее инопланетные гости, которые прилетели отнюдь не на экскурсию. Они уже начинают подготавливать плацдарм для вторжения основных сил. На корабле пришельцев установлена гигантская морозильная установка, которая постепенно превращает буйную зелень джунглей в лед. В распоряжении Джейка лишь десять с небольшим часов, за которые пролетает кампания в Crysis.

Сюрпризов в сюжете хватает. Временный союз с корейцами и путешествие на корабль пришельцев — еще далеко не все тузы, спрятанные в рукаве Crytek.

КОЛЛЕКТИВНЫЙ ТУР В ТРОПИКИ

Напарники упомянуты выше не просто так. Вместо привычных электронных болванчиков, которые способны лишь хвостиком бежать за игроком да подставляться под пули, Crytek обещает предоставить настоящих боевых товарищей. Каждого из коллег Джейка Данна наделят не только уникальной внешностью, но и характером. Напарники будут грамотно прикрывать игрока огнем и проявлять разумную инициативу.

В игре появится и пресловутый человеческий фактор. По замыслу разработчиков, ваши товарищи — это не машины для убийства, а живые люди. Поэтому если отряд попадет в засаду корейцев или натолкнется на патруль инопланетян, кто-то из бойцов может запаниковать и натворить дел. Так что не стоит подвергать товарищей стрессам чаще, чем необходимо. Ведь если всю команду перебьют раньше времени, то некоторые участки пройти будет практически невозможно.

Сообразительный искусственный интеллект достанется не только дружественным бойцам. Корейцы и инопланетяне тоже не дураки. Учитывая численное и технологическое преимущество, противники легко справятся с расслабившимися американцами. У каждого из врагов будет своя тактика. Корейские солдаты, которые станут соперниками Джейка в первой половине игры, полагаются на действия в команде, в то время как инопланетяне предпочитают выслеживать жертв в одиночестве. Поэтому к любому противнику придется искать индивидуальный подход.

На командную игру ориентирован и мультиплеер. Одной из самых интересных забав станет погоня за артефактом. Две враждующие команды будут охотиться за инопланетными трофеями, которые дадут своим хозяевам доступ к новому оружию и возможностям. Не меньший интерес представляет режим, в котором игрокам пред-



Футуристические самолеты здесь сочетаются со вполне современными авианосцами.

стоит сообща отражать атаки пришельцев. Никуда не денутся и привычные режимы Deathmatch и Team Deathmatch.

ВОЕННЫЙ CRYISIS

Война в Crysis идет с поистине голливудским размахом. Азиатские коллеги Джейка притащили на тропический остров кучу боевой техники, частью которой герою предстоит воспользоваться. В автопарке поджидают не только знакомые по Far Cry джипы, бронетранспортеры и танки. Временами герою удастся посидеть за штурвалом боевого вертолета или устроить локальный апокалипсис с помощью системы залпового огня.

Спецназовцы отлично подготовились к трудной миссии. В арсенале бойцов можно найти разнообразное оружие, созданное по последнему слову техники. Кроме того, в процессе прохождения рюкзак Джейка пополнится образцами инопланетного вооружения. Особый интерес представляет пушка, способная превращать врагов в ледяные глыбы, которые живописно разлетаются на сотни кусочков после меткого выстрела. Также любопытно выглядит устройство, позволяющее прищипливать противников к пальмам с помощью острых сосулек.

Для исследования инопланетных агрегатов командование выделило бойцам разнообразные детекторы и анализаторы, которые помогут вовремя обнаружить противника или усовершенствовать свое оружие.

Венцом мысли американских инженеров стал бронекостюм, выполненный на основе нанотехнологий. Nano Muscle Suite представляет собой гибрид бронезилета, миниатюрной системы жизнеобеспечения, реактивного ранца и прочих полезных устройств. Броня отлично отражает вражеские пули и позволяет выбираться живым из самых опасных передраг. Если же

хозяин все-таки пострадает, костюм сам залечит рану. Нужно лишь отлежаться в укромном месте. Аптечек в Crysis, как и в Call of Duty 2, не предвидится.

На этом полезные свойства чуда-устройства не заканчиваются. Скафандр на время сделает своего хозяина более сильным и быстрым, приглушит звуки выстрелов и шагов, защитит от радиации и холода. Кроме того, Nano Muscle Suite способен скрыть вас от глаз пришельцев. Инопланетяне видят мир в инфракрасном спектре. Поэтому, снизив температуру тела, Джейк на некоторое время станет для них невидимым. Энергия, расходуемая на эти действия, опять-таки восстанавливается автоматически.

ЗАГЛЯНУТЬ В БУДУЩЕЕ

Визуальная сторона — традиционно сильное место проектов Crytek. Все-таки не зря разработчики несколько лет занимались созданием технологических роликов и демо. В свое время Far Cry установил новые стандарты качества в графике. Crysis готов пойти еще дальше.

Главной особенностью игры разработчики считают цельный мир, в котором нам ни разу не придется любоваться надписью Loading. Территория острова, где будут разворачиваться события, разбита на огромное количество маленьких кусочков, которые будут незаметно подгружаться по ходу игры. Подобную систему обещали еще в Half-Life, но полностью реализовать ее отважились лишь создатели Xenus. Правда, в случае с украинской игрой бесшовный мир привел лишь к обилию тормозов. Остается надеяться, что Crytek сумеет каким-то способом решить эту проблему.

Другой особенностью движка Cry Engine 2 станет тотальная интерактивность окружающего мира. Все объекты на острове будут ак-

тивно реагировать на воздействия со стороны игрока и его соперников. Пальмы валятся на землю от взрыва гранаты, а ветхие постройки разлетаются в щепки после удара бампера. Такая интерактивность заставит многих пересмотреть тактику игры. Ведь ни одно дерево или стена больше не будут надежным укрытием от пуль. Конечно, разработчики слегка преувеличивают. Ведь играть в развороченных декорациях будет попросту неинтересно. Но Crytek клянется, что в плане интерактивности Crysis оставит своих конкурентов далеко позади.

Поражает внимание разработчиков к деталям и буквально фанатичное стремление к реалистичности. Подчиняться всем законам физики будут не только персонажи и окружающий мир, но и оружие, находящееся в руках игрока. В связи с этим появляется масса интересных возможностей. Так, блики на хромированном стволе могут выдать местоположение противника, а особо удачным выстрелом игрок сможет обезоружить оппонента.

Рассказывать про то, сколько в местных моделях полигонов и какие у них текстуры, описывать пальмы, которые колышутся на ветру, великолепную воду и смену времен суток можно долго. Но проще будет сказать, что графику такого уровня нам не показывали еще ни в одном проекте. Лучшее всего об этом свидетельствует набор поддерживаемых технологий. Полная совместимость с DirectX 10, шейдеры версии 4.0, HDR-освещение и прочие ультрасовременные спецэффекты заставят прыгать от радости любого обладателя мощного компьютера. Но чтобы полюбоваться всеми красотами игры, понадобится пара гигабайт оперативной памяти, быстрый двухядерный процессор и видеокарта, поддерживающая перечисленные выше технологии. Конечно, Crysis удастся запустить и на более умеренной конфигурации, но при этом вы рискуете растерять половину удовольствия.



Инопланетяне крепко задушаются, обнаружив, что сверху на них падают люди.

Crytek уже однажды преподнесла нам приятный сюрприз, выпустив роскошный Far Cry. Судя по всему, разработчики собираются повторить этот трюк еще раз. Пока что в Crysis не удастся найти ни одного слабого места. Все, начиная с графики и заканчивая сюжетом, выглядит на твердую «пятерку».

Кого-то может смутить краткая кампания. Но уже давно доказано — гораздо лучше сделать короткий, но насыщенный однопользовательский режим, чем искусственно растягивать его за счет всевозможных хитростей. Кроме того, никто не запретит пройти Crysis повторно, благо бесшовный мир и относительная свобода действий позволяют избежать однообразия.

Единственной проблемой для многих станут высокие системные требования. Но будем надеяться, что разработчики сумеют оптимизировать игру так, чтобы прохождение Crysis не превратилось в мучение для обладателей среднестатистических компьютеров. Если же вам хочется увидеть тропические пейзажи во всей красе — можете начинать откладывать деньги на апгрейд уже сейчас. За год, который остался до релиза Crysis, вы вполне успеете накопить нужную сумму и встретить детище Crytek во всеоружии.

ЛКИ



Многие детали острова существуют лишь в виде эскизов. Разработка еще на очень ранней стадии.



Из своего предшественника игра позаимствует тропические пейзажи, яркие даже ночью.



СЕРГЕЙ ШТЕПА



Бельтион: По ту сторону ритуала

ЖАНР

Боевик / ролевая игра

РАЗРАБОТЧИК

Rostok Games

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Gothic, The Elder Scrolls 3: Morrowind

ДАТА ВЫХОДА

2006 год

АДРЕС В СЕТИ

www.beltion-game.com

РЕЙТИНГ

НАДЕЖДЫ



— Господин Каттерейл, сэр. Он всегда пишет вам письма о том, что в полиции слишком много представителей, как он их называет, «низших рас». Понимаете... троллей и гномов...

— Наберите зомби, — сказал Ваймз.

Терри Пратчетт,
«Ноги из глины»

Мир, в котором пересекаются другие миры. Бельтион. Раз в тысячи лет здесь случается Великое проникновение, и на эти земли приходят новые нации и культуры. Мир меняется. Его старые владыки борются с переменами как могут. Но, увы, не справившись с непосильной задачей, они исчезают либо изменяются сами. Целые народы бесследно стираются из памяти жителей Бельтиона, будто бы их и вовсе не было.

Этот мир хранит в себе много загадок. Случайный путник, что покинул окраины цивилизации, может обнаружить древние руи-

ны и хрупкие свидетельства того, что раньше эти места были пристанищем ныне забытых существ. Тех самых, о которых, увы, теперь ничего не узнать.

ШПИОН

Главного героя зовут Тацит. С раннего детства он обладал чудесными способностями, и жрецы культа смерти отобрали его для обучения в своем темном Храме. Паренек изучил тайные знания и тоже стал жрецом, самым настоящим некромантом и агентом культа по особым поручениям.

Настоятель Храма дал ему первое задание — выяснить, как орки ухитрились создать свой город-государство, вместо того чтобы полностью погибнуть после того, как их разгромили в бою и выгнали в безжизненные Северные горы. Воинственная раса, некогда пытавшаяся вытеснить из Бельтиона другие народности, выжила и вновь набирает силу. Теперь герою предстоит втереться в доверие к оркам и узнать их планы.

Идет ли речь о спасении мира? Нет. Тацит — не супергерой, он простой человек, у него свои человеческие мечты и желания. Да и мир, в который его отправляют, — не похож на классические сказочные вселенные с Добрым Добром и Зловещим Злом. Молодое государство людей выбилось в лидеры среди других рас. Проходит время войн, наступает эпоха дипломатии, тонких

закулисных интриг, мелких стычек на границах и совместного овладения знаниями. Древняя раса змеелюдей исчезла — или просто сделала вид, что исчезла. Гномы живут в подземных чертогах, не показывая носа наружу. Эльфы ушли в южные леса и наверняка ходят там, распевая под деревьями печальные песни. И только орки чувствуют себя подозрительно хорошо.

История предстанет перед героем в виде легенд. Проходя игру, персонаж обнаружит много книг, журналов, писем и толстых фолиантов. Это признак серьезной ролевой игры — собрания исторических сведений, дневники интересных людей, описания зверушек. Разработчики утверждают, что вни-

мательный игрок встретит немало подобных сюрпризов. Уже сейчас, чтобы увеличить количество книг, Rostok-Games планирует провести литературный конкурс: поклонникам проекта предложат написать стихи и сказания о вселенной «Бельтиона». Авторы лучших произведений получат ценные призы, а их творения будут внедрены в игру. Не все же на штатных сценаристов надеяться. Спасение жаждущих легенд — в их собственных руках.

СМЕРТЬ — ЛИШЬ НАЧАЛО

Этот мир изменился очень давно, сократив в несколько раз свои границы. Но, несмотря на то, что «переосмысленный» Бельтион куда меньше, нежели его предшественник, вас не загонят в узкие коридоры Fable. Игровой мир обширен; здесь вам и горы, и леса, и равнины. А подземелий будет и вовсе не счесть!

Много места — много желающих жить там! В игре вам повстречаются представители шести рас: люди, орки, гномы, эльфы, лунные эльфы и наги. Кто-то скажет «Меньше народа, больше кислорода!» — и пойдет рубить всех в капусту. Но профессия некроманта дает нашему герою новые возможности.

Тацит способен призывать нежить, скелетов и ходячих мертвецов. Они не только составят компанию, но и помогут в бою (только представьте — ходят какие-то кости и мечом орудут, только не героя норовят уколоть, а помогают ему!). Если их поддержка не нужна — можно заставить их высосать из неприятелей жизненную силу, восстановив тем самым здоровье и заодно ослабив врагов. Хитро, не так ли?! Но некромантия — не только способ поднять из-под земли помощников. Если важного персонажа, который мог рассказать вам что-нибудь интересное, убили — не беда, Тацит воспользуется навыком вызова души и разговора с ней. Призрак будет отвечать на вопросы правдиво и не

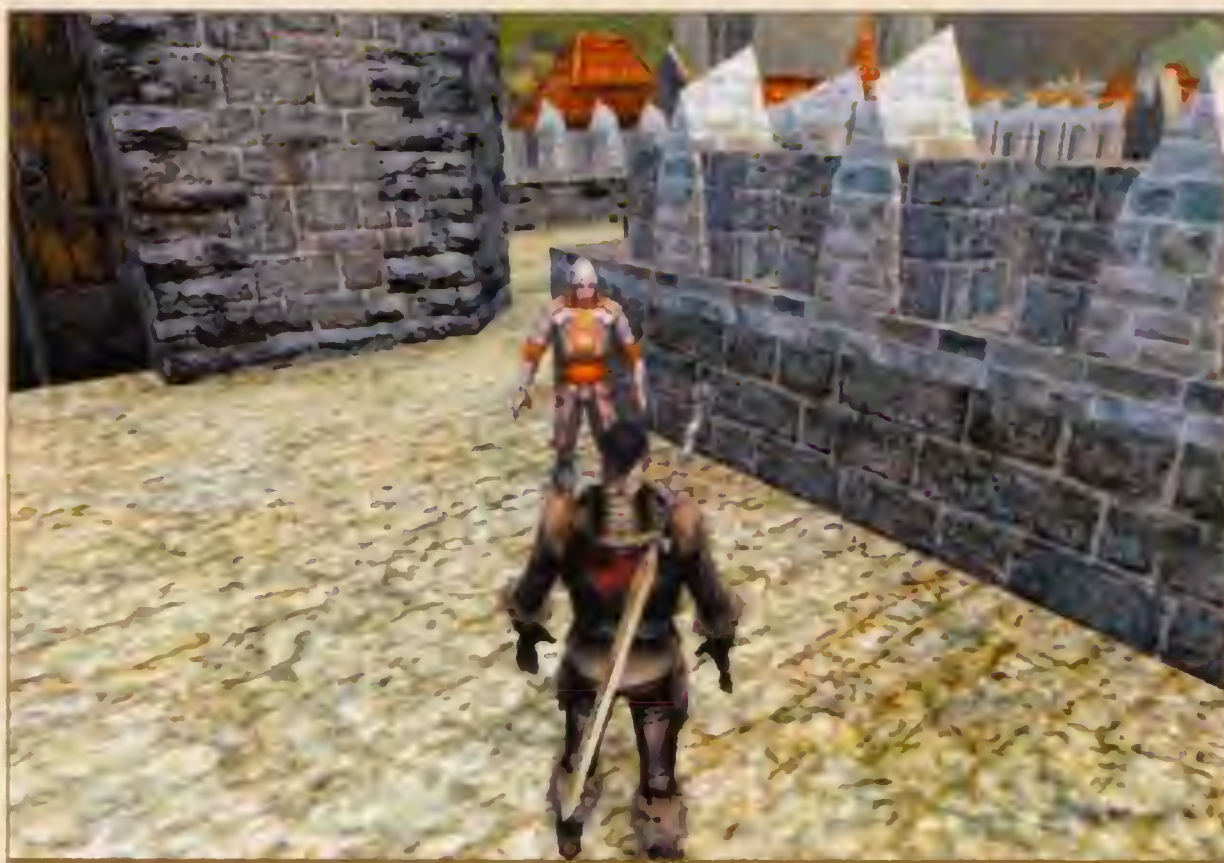
СТАЛКЕРОМ МНЕ СТАТЬ НЕ СУЖДЕНО?

Замахнувшись на великое, каждый из нас рискует больно упасть. Эта прописная истина очень известна, но, увы, ею многие пренебрегают. Но разработчики из Rostok Games научены горьким опытом. Изначально Beltion задумывался как эпическая RPG с огромным игровым миром, абсолютно нелинейным сюжетом, чертовой дюжиной концовок и другими несомненными достоинствами. Это могла быть настоящая сказка: годами бродишь по заэкраным просторам, общаешься с персонажами, выполняешь их задания и просто живешь...

Но, увы, а может, к счастью, разработчики в конце концов за-

думались, трезво прикинули время, необходимое на реализацию идеи, ахнули и сгоряча закрыли проект. Впрочем, свое решение они пересмотрели и вскоре принялись творить игру заново по обновленному дизайн-документу. Теперь «Бельтион: по ту сторону ритуала» — ролевой боевик с видом от третьего лица. Создатели решили пожертвовать глобальностью в угоду срокам выхода игры. Да, нас лишат тысяч квадратных километров, миллионов NPC и десятков сюжетных ветвей. Но, по крайней мере, «Бельтион» будет выпущен не через десять лет, а уже в этом году.

Ну, или в следующем.



➔ Стражника не испугать двуручным мечом. Он готов совладать с нами голыми руками — в железных перчатках, правда.

сможет скрыть ничего. Жрец, вызвавший на беседу мертвеца, обладает аурой, в зоне действия которой лгать невозможно. Но не стоит думать, что сам некромант — злодей и помочь никому не хочет. Если душа скована заклятием и потому вынуждена оставаться в мире живых — вы можете ее освободить. Это действие можно совершить, когда герой отпускает обратно душу, вызванную для разговора. Или когда персонаж пытается освободить душу, проклятую темными магами и неспособную самостоятельно отправиться к Богу Смерти. Или («Прощай, Стаббс!») когда герой хочет упокоить слишком активного зомби.

Если Тациту позарез нужно найти какого-то обитателя мира Бельтиона, он призывает Духа Смерти. Призрак помогает искать

NPC, но при одном условии — если вы умудрились раздобыть принадлежащий этому персонажу предмет, частицу его тела или капельки крови.

«Ищи, Мухтар!» — и натянулся призрачный поводок.

ДОБРЫМ СЛОВОМ И МЕЧОМ

Ролевая составляющая и боевик одинаково важны в прохождении. Многие задачи можно решить, опираясь на хитрое искусство дипломатии (недаром ведь наш персонаж красноречиво обучался). Но при этом вовсе не обязательно быть пацифистом — если вы хотите рубить каждого встречного на куски, делать это никто не запретит. Но реально ли будет пройти игру бескровным методом? Жанр подсказывает — нет. Убивать придется все равно.

ШЕЙДЕРЫ И ДРУГИЕ СЛОВА

В наше время любой ролевой игре все сложнее и сложнее понравиться публике без качественной графики. Как бы там ни было, один процесс дело не спасет — его нужно красиво оформить и подать в подобающем виде.

Разработчики это понимают. «Бельтион: по ту сторону ритуала» создается на основе современного движка собственной выделки. Моторчик поддерживает пиксельные шейдеры вплоть до второй версии. Преимущества этой технологии очень важны: без них невозможно «смоделировать» реалистичную воду и реалистичную фактуру мира. Проработке жидких сред уделяется особое внимание: будет просчитываться течение, прозрачность, цвет, отражения солнечных лучей.

Ролевая система не изобретает Америку и не открывает велосипед. Некроманты могут развиваться в одной из четырех дисциплин: мастер ближнего боя, стрелок, разведчик, жрец (аналог мага). Выбрать направление развития придется в самом начале, и сменить его в дальнейшем никак не получится. У героя — пять параметров: сила, ловкость, выносливость, воля, восприятие. Параметры повышаются по мере роста персонажа в уровне («потолок» — сороковой уровень). На этом этапе разработки точное число навыков еще неизвестно; для каждой из четырех специальностей предусмотрены примерно по двадцать умений, но это число еще может поменяться.

Трава здесь колыхается от дуновения ветра, травинки гнутся под своим весом и сминаются под ногами героя. При этом зеленые ростки вовсе не однотипны — разработчики планируют создать несколько различных текстур, расстановка которых будет зависеть от типа местности.

Кроме того, в игре задействована скелетная анимация, используемая для расчета падений тел кукольная физика и другие технологии, которыми может похвастаться далеко не каждый боевик. Если разработчики с этим арсеналом не сделают движения персонажей просто бесподобными — я их загрызу!

Один лишь вопрос — превратится ли пиршество технологий в волшебный, чарующий мир?

Боевая часть в данное время только вводится в игровой процесс, она долго еще будет шлифоваться. Пока что ставка делается на сражения при помощи комплекта уникальных для каждого класса способностей с профилирующим оружием (или, в случае со жрецом, заклинаниями). Разработчики понимают, что битвы в игре жанра ролевого боевика должны быть доступными не только для опытных рубак, но и для новичков. Поэтому они стремятся ввести в игру сражения, с одной стороны, зрелищные, как в **Blade of Darkness**, а с другой — сравнительно легкие в освоении благодаря простому управлению в стиле **Rune**. Самые главные умения, применяемые в бою, будут «посажены» на горячие клавиши, что позволит игроку моментально ориентироваться в пылу схватки. Главное — заучить раскладку.

Графическая составляющая находится на достойном уровне. Модели и текстуры немного напоминают улучшенный и осовремененный вариант «Сферы». Уже сейчас разработчики готовы поделиться музыкальными композициями. Старые мелодии написаны композитором Олегом Бондаренко, бывшим сотрудником Boston Animation. Над новыми работает Сергей Галинский — он уже известен музыкой к симулятору аквалангиста **Diver: Deep Water Adventures**. Всего ожидается около тридцати треков, и часть из них вы сможете найти на нашем диске!

Один из самых перспективных ролевых проектов. Интересная концепция, несколько новых идей, современная графика — у игры неплохие шансы. Тем более что горький опыт предыдущих лет научил разработчиков действовать четко и грамотно, рассчитывать силы.

ЛКИ



➔ Горные города, выросшие на скальных уступах замки, замаскированные деревьями, — таким мы увидим Бельтион.



ЖАНР

стратегия

РАЗРАБОТЧИК

Альфакласс

ИЗДАТЕЛЬ

Новый диск

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Heroes of Might and Magic 4, King's Bounty, Age of Wonders 2

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Требуется — 600MHz, 256MB, video 32MB

Рекомендуется — 1,5GHz, 512MB, video 128MB

СКОЛЬКО ДИСКОВ

2 CD

МУЛЬТИПЛЕЕР

за одним компьютером

САЙТ ИГРЫ

www.malgrimia.kb.ua

Герои Мальгримии

Затерянный мир магии



СЛОВО СУДА

АЛЕКСЕЙ ШУНЬКОВ

На скамье подсудимых — пошаговая стратегия, обвиняемая в плагиате и множественных технических недоработках. Сторона обвинения настаивает на забвении и деинсталляции, защита же предлагает присудить подозреваемому орден. Предстоит непростое заседание. Взгляните на адвоката и прокурора: у обоих в руках — по увесистой папке с тезисами, и каждый готов аргументированно отстаивать позицию.

СЛОВО ОБВИНЕНИЯ

КОНСТАНТИН ЗАКАБЛУКОВСКИЙ

Уважаемый суд. Подсудимый, находящийся перед нами, обвиняется в бездарности, вторичности и наглom использовании прославленного имени одного досточтимого игрового семейства. До сей поры ему удавалось высказываться из рук правосудия, но от закона нельзя бежать вечно, теперь его место — на скамье подсудимых. Приступим к перечислению преступлений, в которых он виновен, и просим суд вынести справедливый приговор.

Начнем с малых прегрешений. Графика, по меркам середины девяностых, просто чудесна, доступны целых два режима — 1024x768 и 800x600. Но на сегодняшний день — ничтожно мало. К тому же наиболее распространенные физические разрешения матриц современных жидкокристаллических мониторов — 1280x1024, что не улучшает качество картинки. Попытка в поисках комфорта переключить «Героев Мальгримии» в оконный режим ни к чему хорошему не приводит, игра намертво прилипает к левому верхнему углу экрана и всем законными и незаконными способами остается поверх остальных приложений. Не забыли в «Альфакласс» и о мод-

ном нынче эффекте приближения, но с такой картинкой на мониторе вращение колесика мыши может порадовать только мастеров вышивки, работающих в стиле абстракционизма — им будет удобно копировать темы рисунков.

Можно было бы смириться с несовременностью графики, ведь старые игры не становятся от этого хуже, если бы это не сказывалось на игровом процессе. Рассмотрение карты и поиск или выбор отрядов порой превращается в pixel-hunting, знакомый игрокам по простеньким квестам и приключениям. Порой, чтобы найти тщательно замаскировавшихся в серо-зеленых лесах зелено-серых разбойников, о которых трезвонит колокольчик опасности, приходится потратить приличное время. Вернее, совсем уж неприличное.

Интерфейс тщательно прячет все нужные кнопки, неопытному игроку легче наткнуться на что-нибудь абсолютно ненужное, чем найти хоть что-то полезное. Старательно замаскированы важнейшие для любой игры меню настроек, загрузки и сохранения — на вид эти полосатые панельки не более чем элементы оформления и их действительное предназначение можно определить только по надписи в строке состояния.

Сюжета нет. Вообще. Назвать таковым историю, рассказанную во вступительном ролике, язык не поворачивается. А то, что есть, похоже с рекламной акцией — собери семь Великих Артефактов и получи Храм Силы. Сейчас такую скупость игроки не прощают даже тем жанрам, где сюжет находится далеко не на первом месте: вспомним прохладное отношение некоторых из них к F.E.A.R. Кампаний не завезли, пять готовых карт и простенький генератор с несколькими вариантами, но даже выбора условий победы там нет. Новые карты можно скачать с официального сайта, но больше всего эти творения напоминают флаги с разноцветными полосами: упомянутый выше генератор справляется с задачей лучше, чем разработчики.

Дальше — хуже, периодически начинает пропадать логика. В начале игры нужно выбрать тип героя: маг, воин или ходок. Последний герой изображен на лошади, можно даже предположить, что это разведчик. Контекстная подсказка дает нам немного иную, но пока не противоречащую, информацию — исследователь. Только это другой исследователь, изначально не способный быстрее передвигаться по карте, узнавать состав войск противника до схватки или мешать получению этой информации врагом. Его стихия — не познание мира в путешествиях, а колбы и реторты в лабораториях. Тут уж более правильно было бы называть его алхимиком.

Нередко в современной игровой индустрии известные имена в измененном виде используются в названиях новых проектов. Но «Герои Мальгримии. Затерянный мир магии» позаимствовали от известной серии Heroes of Might & Magic не только имя, но и значительную часть игрового процесса. Несмотря на все нововведения, игра во многом элементарно копирует своего духовного предка. Совпадает не только идея с

разбросанными по карте предметами и игровыми объектами, усиливающими героя или приносящими доход, но и сами предметы и объекты, а порой, и их изображения слишком схожи.

Несмотря на вышесказанное, клоном «Героев Мальгримии», не назовешь. В игре все же есть серьезные отличия от прародителя. Казалось бы, это хорошо, но они в большинстве своем столь бездарно выполнены, что окончательно портят впечатление. В желтой майке лидера, безусловно, экономика. Казна теперь не одна, а минимум три — государственная, поселений и обозы героев. Герой при поражении теряет все, а деревни можно разграбить? Отлично! Но перераспределить деньги и ресурсы между бюджетами можно только при наличии героя в поселке. Аналогичные условия нужны, чтобы вручить назначить строительство. И проверить финансовые операции можно только в этой деревне и только с этим героем. Другой насобирали золотишка в окрестных лесах? Придется и ему прогуляться до дома старосты. Если денег в поселении нет, они будут взяты из казны государства.



→ Так вот ты какой, некромант. Да, не ожидал увидеть тебя в своей армии...



Открылась бездна, врагов полна...

Далее, налоги разумнее всего выставлять почти на максимум. «Почти», потому как при ста процентах начинают появляться баги. Устранить уровень деревень из экономической модели — и все стало проще и изящнее почти без потерь. Но забыли разработчики, что стремление к реализму не всегда хорошо сказывается на игровом процессе.

С боем тоже не все ясно — отряды с ближней и дистанционной атакой ходят по-разному. В рукопашной схватке атакующий герой бьет первым, а в перестрелке оба противника совершают действия одновременно. Весьма странный подход, но, на самом деле, это мало на что влияет, войска — лишь бесплатное приложение к герою. Баланс очень сильно смещен в сторону магии, иногда бой заканчивается без передвижения войск и защитнику не дается ни единого шанса.

И, наконец, то, что в разы продлевает жизнь любой игре — многопользовательский режим. Он есть — архаичный «hot seat». Сомнительно, что у кого-то возникнет желание собраться вместе ради «Героев Мальгримии», скорее уж тогда запустят HoMM по сети.

Проект такого уровня имеет право на существование в виде

freeware, для полноценной игры он слишком сырой. Неофициальные пользовательские дополнения по функциональности порой оказываются намного шире.

СЛОВО ЗАЩИТЫ

DASH

Высокий суд! Достопочтимый судья! Именно мне предстоит защищать игру на этом заседании. И я буду надеяться, что мне удастся доказать ее право на жизнь и высокую оценку в глазах всех прогрессивных игроков.

Не буду скрывать, прообразом «Героев Мальгримии» стали незабываемые «Герои меча и магии». Однако это не банальный клон. Уж слишком многие идеи в ней не просто новы, а совершенно уникальны, и игры эти совершенно различны. Сохранился лишь общий смысл игры, согласно которому проигрывает тот, кто утратил все свои города и героев. Конечно же, герои набирают войска, пользуются магией и растут по ходу игры, но и это здесь происходит по-другому. Да и было бы странно, если бы игра, которая должна была стать альтернативой знамени-

тому предку, оказалась вдруг похожа на него, как две капли воды.

Ключевым отличием стала возможность строить замки и города. Да, такое было в модификациях Heroes Might and Magic, но там эта способность ограничивалась специально предусмотренными местами. Здесь же вы получаете простор для своих стратегических талантов, размещая города там, где это будет наиболее выгодно. Деление же на города, занимающиеся только экономикой, и замки, производящие войска, предоставит любому игроку большие возможности для планирования своей победной кампании.

Не скажу, что всего три «расы» игры — это достаточное количество. Но маг, воин и исследователь (которому, в силу его способностей, действительно больше подходит звание «алхимик») очень серьезно различаются между собой, делая игру за каждого в своем роде уникальной. На пути к победе игрок опирается на совершенно различные источники силы. И, хотя при некоторой ловкости можно создать «универсальную» расу, это сложно, а в игре против человека — практически невозможно.

Герои игры, те, кто и делает победу, вполне сбалансированы по своим возможностям, а получение опыта происходит не так, как в тех же «Героях». Вы совершенно свободны в «прокачке» героя и никто не заставит брать ненужные способности при получении очередного уровня. Не хотите — не берите, развитие подопечных полностью в ваших руках. Это позволяет делать уникальных, специализированно развитых героев ничуть не хуже, чем если бы они были прописаны в игре изначально. Тем более, что одинаковыми «ломовиками» все равно выиграть невозможно и приходится создавать нескольких умельцев, чьи способности будут лучше всего подходить для какого-то конкретного дела.

Скажу пару слов об оригинальной системе набора опыта. Здесь все не ограничивается только бит-

вами и сбором сокровищ на карте. Вы можете поднимать уровень строительством зданий, их переносом, обменом знаниями с другими героями, наконец, просто бродя по карте. Это позволит возвращать героев, не участвуя в бесчисленных, а иногда и безнадежных схватках с превосходящим противником. Да и из этих схваток можно извлечь пользу из-за того, что опыт получает герой, вызвавший врага на бой, а армий в бою может участвовать много (не только те, что непосредственно сцепились между собой). А это значит, что нехватки героев у игрока не будет — можно всегда создать новых и быстро довести их до уровня старых, что всегда было проблемой в похожих играх.

Магия Мальгримии тоже уникальна. Она делится на сферы, но они не имеют четко предписанных заклинаний и изучение искусства одного из видов магии дает герою лишь какие-то локальные улучшения. Вместе с тем, доступ ко всем заклинаниям будет открыт, стоит вам хоть как-то продвинуться в магии. Опять же, никаких ограничений, полная свобода для деятельности.

Выбор войск может показаться очень ограниченным. Особенно, если начать сравнивать их с другими играми этого жанра. Но! Всего лишь одним легким движением «брюки превращаются в элегантные шорты». А именно — достаточно было дать войскам возможность менять оружие и возросло не просто количество копий солдатиков, а на порядок изменилось число вариантов, которые можно противопоставить оппоненту в битве. Даже простые дружинники могут дать серьезный отпор, если их правильно и к месту вооружить. Я уж не говорю о куда как более серьезных войсках.

Разработчики не опустили до банального: новое оружие — чуть более «плюсовые» характеристики. Нет. Они наделили многие образцы действительно полезными свойствами, коренным образом



Магическая книга что-то нам напоминает...



Граница зимы и лета. Изобретательно...



Они сошлись, вода и камень...

меняющими тактику игры переворуженным отрядом. Кроме этого стоит отметить систему подготовки войск, при которой игрок больше не будет страдать от того, что в дальнем гарнизоне у него застоялись крестьяне и как бы их расформировать, чтобы они не помогли противнику опытом. Надоели дружинники — доплачивайте и делайте из них драгун.

В заключение хочется сказать, что главное достоинство игры — идеи. Пусть зачастую это неотшлифованные драгоценные камни, но они тоже дорогого стоят. Если понять и оценить их, то подзащитный станет желанным гостем на компьютере любого игрока, ценящего стратегии.

ПРОТЕСТЫ ОБВИНЕНИЯ

КОНСТАНТИН ЗАКАБЛУКОВСКИЙ

Защита утверждает, что подсудимый — не банальный клон. Не соглашусь. Это небанальный, но все же клон. Вот такая игра слов, уж простите. Да, бесспорно, есть новые идеи, но значительная часть игры сделана под копирку с HoMM:

линейка зданий на карте повторяется почти полностью, похожи артефакты, и даже классический выбор — «взять золото себе или раздать крестьянам» — перекочевал сюда в первозданном виде.

Адвокат утверждает, что ключевое отличие — возможность строить поселения и замки там, где захочется. Соглашусь, что это революционное решение для жанра, но, как принято говорить в таких запущенных случаях, реализация подкачала. И я более чем уверен, что корни растут из вскользь упомянутого неофициального дополнения к третьей части оригинала — *In the Wake of Gods*, где можно разрушать города и возводить на их месте новые. Полная свобода строительства ограничивалась лишь движком игры.

Утверждение о сбалансированности типов героев просто нелепо. Маг намного сильнее своих противников, не спасает ситуации даже более долгий путь до максимального развития. Сомнительная компенсация — возможность сделать универсала, подтянув героя другой профессии в магических науках. Но различия между расами — редкий плюс у подсудимого, разработчики своими руками смогли уничтожить

все ростки чего-то полезного. Создать полиглота невозможно, пожалуй, действительно только при игре против живого оппонента, но с таким сетевым режимом подобные встречи будут нечастыми.

Система получения опыта сделана действительно оригинально, но и здесь перегнули палку. Перечисляя преступления подсудимого, я упоминал, что героям приходится заниматься пробежками между городами и замками, так вот за это они и получают опыт. Интересная ситуация: наняли, погоняли со свитками из одного городка в другой, глядишь, и несколько уровней в кармане. Ударим автопробегом по разгильдяйству и бездорожью...

Мой оппонент положительно отзывался о системе подготовки. И здесь я тоже не могу с ним согласиться! Для строительства некоторых зданий, тренирующих войска, нужны свитки. Так что если захочется заполучить в армию лучников — будьте добры пойти незнамо куда, найти соответствующий свиток неизвестно где и принести его в библиотеку города.

Защита утверждает, что достоинства игры — идеи в виде неотшлифованных драгоценных камней. Что ж, отвечу столь же образно: они покрыты настолько толстой коркой засохшей грязи, что заметить их практически невозможно. Если появится вторая часть, где они будут доведены до ума, игра будет способна занять законное место среди лучших стратегий. Пока же место «Героев Мальгрии» очень далеко от начала списка.

Уважаемый суд, пусть подсудимый понесет заслуженное наказание за все свои преступления перед игровой общественностью.

ПРОТЕСТЫ ЗАЩИТЫ

DASH

Доводы обвинения серьезны, но все же я считаю, что мне удастся их

опровергнуть. Ибо для этого есть все предпосылки.

Обвинитель утверждает, что графика игры оказалась бы на уровне, если бы проект выпустили лет десять назад. Да, игра не поддерживает разрешений выше 1024x768, но ведь это не мешает ей выглядеть на уровне Heroes of Might and Magic 4! Кроме того, для игр этого жанра графика никогда не стояла на первом месте, и легендарные Age of Wonders — живой тому пример. Вышеупомянутые же «Герои меча и магии» обзаведутся трехмерной графикой только в пятой части.

Обиженный обвинением «zoom» не только не мешает игре, но и, более того, как раз помогает в ситуациях, когда надо найти какую-нибудь шахту, нагло отхваченную разбойниками. Достаточно увеличить масштаб изображения и быстро просмотреть ваши шахты на предмет чужих флажков.

Интерфейс, которым осталось недовольно обвинение, тоже вполне продуман. Да, он оказался несколько перегружен из-за возросшего числа действий в игре, но он вполне интуитивен для опытных игроков в пошаговые стратегии.

К сожалению, вынужден согласиться с обвинителем, но с сюжетом у игры действительно не сложилось отношений. Кампании отсутствуют и их должны были бы заместить одиночные карты в небольшом количестве, на которых, при некотором упорстве, удастся добраться до замков некромантов и узнать, что силы зла в игре все-таки существуют. Сами карты не очень спасают ситуацию, так как никаких значительных сюжетных изысков на них не наблюдается. Однако генератор случайных карт вполне успешно справляется со своей задачей, создавая карты даже выше классом, чем официальные. А учитывая то, что многие игроки рано предпочитают играть на совершенно неизвестных картах, это нельзя не занести в графу достоинств подсудимого.



Цифры войск сделаны невнятно и часто в бою теряются за другими бойцами.



И кто скажет, что это некрасиво?



Опыт, он разный бывает. Этот герой, к примеру, многого достигнет простым созиданием.

Трудно противопоставить что-то и обвинениям в отсутствии логики. Действительно, не поиграв хоть чуть-чуть в «Героев Мальгримии», трудно понять, чем же различаются расы. Но стоит отметить сходные проблемы у всех игр этого жанра, просто у моего подзащитного она чуть более выражена из-за отсутствия подробных объяснений для начала игры.

А вот обвинения в плагиате предметов и игровых объектов — смехотворны. В конце концов, набор ресурсов для стратегий сформировался уже много лет тому назад и каждая последующая игра в жанре стратегий заимствует что-либо из него. Что до схожести основного игрового процесса, то это — развитие героя для его последующего участия в битвах. Стоит ли приписывать это ноу-хау «Героям меча и магии», или оно есть фактически у каждой стратегии этого типа? Важно, что пути достижения результата совершенно различны, что уж никак не позволяет говорить о полном копировании идей.

Скажу пару слов и об экономической модели. В ней была сделана ставка на реалистичность. Ставка, полностью себя оправдавшая. Ведь герой действительно собирает ресурсы и у него некому отвозить их обратно в родные замки. Поэтому у вас всегда есть шанс получить какую-то прибыль, кроме артефактов, победив героя противника в честном бою. Разбиение на государственную и городскую казну также оправданно, потому что те, кто неосмотрительно хранит все свои сбережения в городах, рискует потерять их при первом же набеге противника. Зато при необходимости средств на строительство староста получит их незамедлительно. Небольшие неудобства при перемещении денег и полезных ископаемых вполне стоят того, чтобы вас не смогли ограбить.

Бой только поначалу может показаться странным: в игре есть много способов обойти способ-

ность лучников стрелять одновременно. Поэтому это отклонение от общих правил надо занести скорее в плюс баланса: ведь в противном случае тот, чьих лучников атакуют, вообще не имел бы шанса ответить на удар.

Магия действительно имеет значительный вес, однако побеждают все же не ей одной. Для того же, чтобы уничтожить противника уже на первом ходу, нуж-

но очень долго собирать магию с армией и тренировать героя, поэтому такие фокусы доступны редко и далеко не каждому.

Я прошу высокий суд с вниманием рассмотреть мои доводы и проявить снисхождение к отдельным недоработкам подсудимого.

СЛОВО СУДА

АЛЕКСЕЙ ШУНЬКОВ

Итак, стороны высказались. Перед тем, как вынести окончательный вердикт, хочу поочередно обратиться к защите и обвинению. На мой взгляд, участники процесса несколько увлеклись отстаиванием своей позиции и в какой-то мере утратили должную объективность, которую сейчас придется восстановить.

Защитник обращается к игрокам, ценящим стратегии? Ну прекрасно. Позволю себе на секунду встать на это место и призадуматься — что же это получается, что если «Мальгримия» не затронула меня до глубины души, то и ценитель стратегий из меня никудышный? Этот аргумент снят и не будет рассматриваться в суде.

В желании доказать свою правоту немного погрешил против здравого смысла и обвинитель. Да-да. Говорите, диалог «взять золото или раздать крестьянам» подсудимый скопировал у «Героев меча и магии»? Тогда будьте добры принести в зал суда плаху — на ней мы обезглавим знаменитых «Героев», столь же беззастенчиво унаследовавших этот же самый диалог (причем настолько же дословно!) у King's Bounty. Нет, мы не будем рассматривать в суде дело о похищении дубинки, когда потерпевший не просто вор, а еще и рецидивист. Аргумент также снимается, равно как и прочие обвинения в клонировании. Нельзя судить за клонирование клона, когда сам клон уже оправдан судом.

КОММЕНТАРИИ В СТОРОНУ: да, мы знаем, что разработчик у King's Bounty и Heroes of Might and Magic, в общем-то, один и тот же. Но это значит только, что факт копирования идей ненаказуем. Как говорил Владимир Семенович, «У себя ворую, имею право». Но при этом это две разные игры, где используется один и тот же принцип. И если уж говорить о заимствовании в случае с подсудимым, «Герои» тут совершенно не при чем.

А вот отсутствие явного сценария, признанное и обвинением, и защитой — тезис серьезный. Чтобы увлечься битвами друг против друга, надо, в большинстве случаев, для начала полюбить саму игру. В большинстве игр, знаменитых своим мультиплеером, сюжетные миссии выступают чем-то вроде Tutorial'a — они знакомят игрока с миром, постепенно обучают его премудростям игровой механики и готовят к столкновению с действительно серьезным противником. Когда компьютерный оппонент решительно повержен, а игрок ощущает себя всемогущим и непобедимым, тогда и назревает настоящая потребность померяться силой с себе подобным. Если добавить к этому, что в нашем случае играть можно только за одним компьютером, вывод напрашивается неутешительный.

Неудобный интерфейс и перегруженная рутинной игровой механика — еще один бесспорный минус. Ни одна игра не может достичь абсолютного реализма, равно как и полностью отойти от него. Перед разработчиками всегда стоит задача: определить, какие элементы стоит внести в геймплей подробно, а какие — упростить и заменить символами. Неудачный выбор грозит или чувством беспомощности, или же избытком утомительных механических действий. И ответственность в любом случае лежит на плечах создателей. Не иначе.

Наконец, очень спорным остается аргумент защиты, где говорится о неотшлифованных идеях. С одной стороны, свежая идея ценна не только в кругах разработчиков — новые формы игровой механи-

ки непременно приносят игрокам уникальный опыт. Переоценить это невозможно, и даже если реализация получилась не самой удачной, новизна стоит того, чтобы познакомиться с игрой и пополнить свой игровой кругозор. Но с другой стороны, даже гениальная идея легко убивается: в игру, сколь бы она ни была революционной (а в нашем случае это, вообще говоря, не совсем так) должно быть можно играть. Чем это тяжелее, тем хуже — правило очень простое. Допустим, VGA Planets, которая не могла похвастаться графикой даже в свои времена, по сей день прекрасна игровым процессом. Мор.Утопия, при всей широкости, пленяет сценарием и атмосферой. Подсудимый же не силен ни кампанией, ни особо выдающимся геймплеем, что заметно снижает ценность инноваций.

Нет, «Герои Мальгримии» — не шедевр. Даже не родственник. Не до конца продуманная, не вполне оптимизированная и сбалансированная игровая модель, кое-где поблескивающая новизной — еще не свежее решение. Придумать что-то новое нетрудно, гораздо сложнее заставить инновацию «заработать», учесть влияние отдельно взятого элемента игровой механики на весь процесс. И только когда это получится, можно сказать: «да, это новое слово в жанре».

Подсудимый признается виновным по вышеназванным пунктам обвинения. Однако смягчающие обстоятельства есть, и они признаны существенными. Наказание присуждается условно — в виде снижения награды до «медали». Прошу заметить — это не поощрительный приз и не позорное клеймо, а объективная оценка заслуг подсудимого. Новизна — да, она есть. Игровой процесс, пусть и с определенными недостатками, но позволяет играть, получая удовольствие. Интерфейс — не интуитивен, но и не безнадобен. И, наконец, «Герои Мальгримии» обещают немало приятных сюрпризов исследователям, которых не отпугнут первые трудности. Стороны заслушаны, приговор вынесен и оглашен. Заседание суда объявляю закрытым.

ЛКИ

ДОСТОИНСТВА		НЕДОСТАТКИ
Увлеченность	8	Оутанда и термиполого, баланс
Графика	6	Поддержка только низких разрешений
Звук	4	Отсутствие фоновой музыки, невыразительный звук
Игровой мир	5	Отсутствие сюжета и кампании
Удобство	5	Мало настроек, неудобное проектирование по карте
Новизна	Да	РЕЙТИНГ 65%
Интерес повторной игры	Да	
НАГРАДА ЖУРНАЛА 		Вердикт: Игра для терпеливых любителей пошаговых стратегий, с ценными нововведениями, но достаточно сырая в реализации.

DOMINGES

ЖАНР

FPS боевик с элементами тактики

РАЗРАБОТЧИК

Pyro Studios

ИЗДАТЕЛЬ

Eidos Interactive

О ТВОРЧИН

Новый Диск

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Call of Duty, Medal of Honor

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Требуется — 1.8GHz, 512MB, video 64MB

Рекомендуется — 2.4GHz, 512MB,

video 128MB

СКОЛЬКО ДИСКОВ

1 DVD

МУЛЬТИПЛЕЕР

показывает сцену, интерфейс

АДРЕС В СЕТИ

www.commandosstrikeforce.com

Commandos: Strike Force

Как ни ужасна война, все же она обнаруживает духовное величие человека, бросающего вызов своему сильнейшему врагу — насильственному — смерти.

Генрих Гейне

Норвегия. Поздняя осень 1942 года. Прошлой ночью мы установили контакт с местным Сопротивлением и сразу же оказались в гуще событий. Для диверсии в ядерных лабораториях нам нужна взрывчатка. И сегодняшний день должен стать решающим.

Передо мной, в двух сотнях шагов — ворота двора немецкого караула. Неподдалеку от них притаился Браун. Сейчас главное — не пропустить появление офицера. Его форма — единственный пропуск в караул, а рисковать нам нельзя. Где-то позади ждут товарищи, пофыркивают на холостых оборотах два грузовика со взрывчаткой. Им нужен беспрепятственный проезд. И только в наших силах его обеспечить.

В проеме ворот мелькает силуэт, я вскидываю винтовку, ловлю движение в прицел, но тут из-за угла забора караульного двора неторопливо выходит патрульный солдат. Браун его не видит, так что надо выручать товарища. Это от выстрела раскатывается по узкостям фьордов, немец мешком оседает в сугроб, а в воротах — никого. Эх, пропустили офицера... Теперь надо менять позицию, искать лазейку или просто продолжать ждать. Жизнь снайпера на 99 процентов состоит из ожидания.

Что подвигло Pyro Studios на риск, я не знаю. Выпустив в игровой мир серию тактико-стратегических игр Commandos, завоевавших множество поклонников по всему миру, они вдруг решили резко изменить курс и произвели на свет боевик от первого лица с элементами тактики. Похоже на то, что дух экспериментаторов силен в испанских игроделах.

Впрочем, не исключено, что этот проект — всего лишь «пробный шар», и через пару лет Игнасио Перес

Долсет ошеломит нас каким-нибудь «убийцей Call of Duty». К сожалению, Commandos: Strike Force до этого звания не дотянули. Блина комом, правда, тоже не получилось. В общем и целом — весьма средний, но добротный сделанный боевик о Второй Мировой с заметной долей новизны.

Теперь — подробнее. Действие игры разворачивается во Франции, Норвегии и России 1942 года. В основе сюжета лежит исторический факт о создании по приказу Уинстона Черчилля отрядов специального назначения, выполняющих диверсионно-разведывательные задачи на оккупированной фашистами территории. Кроме них, эти подразделения хорошо обученных военных специалистов должны были вступать в контакт с местным подпольем, структурировать его деятельность, совместными силами организовывать высадку десанта.

Воевать нам предстоит тремя совершенно различными персонажами: штурмовиком-десантником — капитаном Фрэнсисом О'Брайеном, снайпером — лейтенантом Уильямом Хокинсом и разведчиком-диверсантом — полковником Джорджем Брауном. Но три персонажа — это не три типа миссий, «заточенных» под них. В игре предусмотрены совместные действия пары бойцов, а одна проходится последовательно всеми тремя.

Основной «двигатель» сюжета игры — это видеовставки, из которых мы узнаем о развитии событий. Именно они дадут нам понять, почему в следующей миссии предстоит совершать те или иные действия.

Любители «штурм унд драг» вряд ли будут в восторге от большинства миссий. Бежать и стрелять здесь долго не получится — количество врагов на некоторых картах таково, что укатают любого профи. Ходить придется аккуратно, пригнувшись и лишний раз не отсвечивая. Даже откровенно штурмовые миссии не дадут возможности безоглядно переть напролом. Придется и товарищей лечить, и «старшим куда пошлют» быть, и кругами за прорвавшимися немцами бегать.

Так что разнообразие тактик присутствует в полной мере.

Графика произвела неоднозначное впечатление. С одной стороны, слишком просто, порой даже примитивно выглядящие модели, с другой — такая стильность оформления «под старину». Графический движок — старенький RenderWare, от которого многого ждать не приходится. Тем не менее, в общем и целом неприятная картинка на мониторе не вызывает, а порой бывает весьма атмосферна.

Звуковое сопровождение неплохо. Дополнительный эффект «погружения в игру» придают реплики героев, которые они изредка бурчат себе под нос. «One bullet — one kill» — приговаривает Хокинс, вскидывая винтовку, а когда в прицеле появляется ничего не подозревающая физиономия врага, с типично британским юмором добавляет «Say che-e-e-ese».

Правда, изрядно надоедает в сотый раз прослушивать «The Nazi army has...» при переходе к меню выбора миссий. К сожалению, голосовые комментарии в игре неустраивают. Зато громкость музыки регулируется. Да и поддержка EAX тоже вполне радует.

Дизайн уровней сделан на твердую «четверку». Нет навязчивых повторений ландшафта в духе «сору-paste», интерьер помещений разнообразен, хотя временами и небогат. Впрочем, здесь не стоит привередничать. Нас во-

евать позволяли, а не имущество переписывать.

С игровой физикой временами откровенный напруг и скрежет зубовый. Стул, стоящий на проходе, приходится обегать, как будто он намертво прибит к полу, а флегматично спускающийся по лестнице товарищ заставит вас нетерпеливо подпрыгивать за его спиной в попытках хоть как-то проскочить. Через какое-то время, правда, все эти неприятности перестаешь замечать (игра все же поглощает внимание), но поначалу бетонная твердость и угловатость мира здорово раздражает.

Искусственный интеллект противников, несмотря на многочисленные ухищрения разработчиков, напоминает некое изделие папы Карло, ставшее впоследствии закадычным другом черепахи Тортиллы. К примеру, фриц, потоптавшись возле убитого «геноссе» и встревоженно повертев головой, через какое-то время успокаивается и продолжает заниматься своими фашистскими делами. Впрочем, иногда враги ведут себя непривычно осмысленно и оказываются аномально злопамятными. Так что не расслабляйтесь.

В общем и целом, игра стоит того, чтобы пройти ее один раз. Не на всякий случай, а потому, что остается еще масса обещанного и интересного в сетевых баталиях. Если же вам покажется, что где-то можно было отыграть лучше и заработать еще одну звездочку — в моем лице вы найдете полное понимание. **ЛКИ**

ДОСТОИНСТВА		НЕДОСТАТКИ
Генеральность	8	Убогий ИИ врагов, слишком простые скрытые миссии
Графика	7	Примитивизм и однообразие моделей
Звук	8	Надоедливые голосовые комментарии при выборе миссии
Интересный мир	7	Обилие скриптовых событий и сцен
Удобство	7	Избыток лишних клавиш управления, отсутствие быстрого выбора предметов
Возраст	9+	Вердикт: Рекомендуется любителям и коллекционерам боевиков военной тематики.
Возраст	9+	РЕЙТИНГ
		70%

Акелла

ЖАНР ACTION

ИДЕАЛЬНОЕ ОГРАБЛЕНИЕ

Стивен Фостер и Роберт Тейлор совершили вместе немало шумевших ограблений. Но однажды Стивен предал своего напарника... Чтобы победить в игре, которую затеял его бывший друг, Тейлору придется собрать команду настоящих профи. Команду, которая совершит самые дерзкие кражи. И Лондон, Прага, Лос-Анджелес будут взбудоражены известиями о пропаже полотна Рембрандта и бесценного бриллианта.

Семь героев и 13 отдельных миссий

Одновременная координация действий персонажей; возможность наблюдать за происходящим с трех различных ракурсов

Напряженный сюжет в лучших традициях голливудских боевиков

Современные электронные устройства для нейтрализации охранных систем



Розничная продажа в магазинах фирм "СОЮЗ", "М Видео" и "ВидеоЛенд"

© 2006 "Akella",
© 2006 "Monte Cristo", © 2006 "EkoSystem.com"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (495) 363-4614
Тел. поддержки: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге
(дистрибьюторское подразделение компании "Акелла").
Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.



ПСМИТ

стратегия (RTS)

Electronic Arts

Electronic Arts

Софт Клуб

Warhammer 40000: Dawn of War,
Rise of NationsМинимальные — 1.6GHz, 256MB,
video GeForce 3MX/Radeon 8500 64MB
Рекомендуемые — 3GHz, 1GB,
video GeForce 4 Ti/Radeon 9000 256MB

локальная сеть, интернет

www.lfme2.ea.com

The Lord of The Rings: Battle for Middle-Earth II

Говорят, энт взрослеет за тысячу лет. К тому же женщины энтов давно исчезли в неизвестном направлении. К счастью, вести об этом не дошли до создателей игры: мое энтомолвище исправно выращивает древолюдей в потребном мне количестве. А раз так, сомнений в победе быть не может!

WARCRAFT ВОЗВРАЩАЕТСЯ?

Итак, перед нами Средиземье в жанре RTS. По сравнению с первой частью игры, вышедшей год назад, оно еще приблизилось к канонам жанра — а именно, обзавелось классической RTS-экономикой. С нами шахты-фермы-маллорны, которые исправно производят деньги и увеличивают лимит нанимаемых бойцов — в общем, «ближе к корням».

(Скажу прямо: предложение строить шахты, например, в тронном зале короля гномов шокирует. Я, например, во время дуэли со Stager'ом отказался от карты «Железные холмы» именно потому, что представил себе раскапывание ковровой дорожки во дворце у Даина, прослезился и понял, что воочию видеть это не хочу.)

Война организована тоже довольно классически, правда, бойцы производятся не поштучно, а отря-

дами. Но при этом держание строя их не слишком беспокоит, и нет ничего ненормального в том, что два полка аккуратно дислоцируются на одном и том же пятачке.

Да, еще у нас есть герои. Они «прокачиваются» до десятого уровня, и их можно воскрешать.

Так что — перед нами клон Warcraft? Чур меня, чур!

СЕРЖАНТОВ НЕ ТРЕБУЕТСЯ

Подождем со скороспелыми выводами. Первое отличие от Warcraft вы заметите сразу, стоит лишь ввязаться в бой. Особенно хорошо оно заметно, если нападаете не вы, а на вас.

Дело в том, что выстроенные в боевой порядок полки отлично справляются с тем, чтобы отразить фронтальную атаку, способны поддерживать друг друга и даже вернуться в изначальный строй, когда опасность миновала. Задача полководца — решать там, где не хватает интеллекта самих бойцов, а не пытаться командовать каждым мечником: «Эй, ты, повернись назад!»

Конечно, бывалые киберспортсмены могут брезгливо дернуть плечом: «Ну что это за игра — тут же микроконтроль не нужен!». И в самом деле — не нужен (почти). Но если

для киберспорта это недостаток, потому что не позволяет проявить умение быстрее всех двигать мышью, то для обычного игрока, который хочет насладиться сюжетом, тактическими решениями и прочими игровыми достоинствами это, право же, благо.

Есть, правда, одно странное исключение: энты, великаны, катапульты и прочие метатели камней действительно нуждаются в том, чтобы их попросили не швырять глыбы в гущу сражения. Лучники, как правило, все-таки стараются по своим не стрелять, а вот близорукому энту, видимо, все равно, сколько своих расплющит каменюка. Как говорил Древобород: «Хорошо, что я услышал ваши голоса — а то принял бы вас за орчат и растоптал...»

Более прочих внимания просит себе кавалерия. Будучи применена по делу, она способна вмиг разметать пехотный полк, но если по-воршиловски бросать ее в лобовые атаки — копейщики превратят лошадей в ежиков и почти не понесут потерь.

Иными словами, в игре на удивление правильный ИИ: он берет на себя все то, чем не хотелось бы заниматься игроку, и не пытается претендовать на долю его полководческой славы. Редчайший случай, когда ИИ можно смело записать в ключевые плюсы игры.

КАК ЧАХНУТЬ НАД ЗЛАТОМ

Как уже говорилось, деньги и войска строятся в игре традиционным для RTS методом... и все же не совсем. Дело в том, что «денежные домики» нельзя строить вприпрыжку: у каждой фермы или шахты есть область действия, и в пределах ее нельзя ставить новые. Более того, если области двух ферм пересекаются — то эффективность их будет снижена, причем на весьма заметную величину.

А это означает, что нам придется бороться за территорию. Нельзя собрать в компактную массу двадцать ферм и обнести стеной — чем больше наша территория, тем больший доход можно с нее получить. В подавляющем большинстве RTS значение имеют только ключевые точки (золотые рудники и т.п.), а здесь нужна совсем другая стратегия.

Получают право на существование и рейды по вражеским фермам: ведь оборонять все сплошной стеной невозможно в принципе. А значит, мы должны искать слабые места в защите противника, организовывать грамотную систему переброски войск... Правда, часть этих прелесть нужна реально в основном в



Мы прибыли в Ривенделл.



К чьей помощи обратимся?



Трехмерность карты нисколько не скрывает ее происхождения.

сетевой игре. Что ж, интересным сетевым режимом тоже может похвастаться далеко не каждая игра.

ОРЛЫ ЛЕТАЮТ! ОРЛЫ!

В серии «Война за Средиземье» очень своеобразно организовано то, что обычно называют «глобальными заклинаниями». Здесь присутствует «дерево» изучения этих особых возможностей, но набираются они не за что-нибудь, а за боевой опыт армии в целом. Хотя впервые такой метод реализовали уже лет пять тому назад, он — до сих пор большая редкость. Помимо всего прочего, этот подход учит считаться с потерями: если в бою наши потеряли больше, чем враги, значит — враг получил больше опыта.

Сами способности реализованы тоже очень здорово: они почти бесполезны, если применять их в отрыве от действий армии, и приводят к победе, будучи использованы одновременно с грамотной войсковой операцией. Вообще, в «Войне за Средиземье» крайне не рекомендуется полагаться на что-то одно — героев, великанов, стрелков...

Слишком легко оказывается найти контртактику, которая принесет впечатляющую победу.

А кроме того — это безумно красиво, дамы и господа. Балрог с его огненными крыльями или кружащиеся над полем сражения орлы, Глубинный Страж или пляшущий Том Бомбадил — каждое появление этих сил вы запомните надолго.

ЦЕПЬ СРАЖЕНИЙ

Обе кампании игры хороши, но им можно заслуженно поставить в вину чрезмерную краткость. Правое слово, можно было бы сделать и побольше эпических баталий. А главное — зачем, ну зачем начинать каждую из них с обучения?! Таким миссиям место в Tutorial'e, который, кстати сказать, на месте и вполне внятно организован. Так ведь нет: за Добро мы играем или за Зло, но первое время нас будут вести за ручку и объяснять: «Направо, теперь налево... помогите своим... помешайте чужим...» Конечно, с первой миссии на нас и не должно обрушиваться все самое худшее, на что способны враги, но это все-таки не повод за-



Гибель балрога — один из самых зрелищных эффектов в игре.

ставлять проходить учебные задания прямо в процессе сюжета.

Ну, а что до краткости кампании, то ей в противовес «Война в Средиземье II» снабжена... стратегическим режимом. В игре появилась карта провинций, подобная Medieval: Total War (от которой, на мой взгляд, совершенно напрасно отказались в Rome) и режим «Война Кольца», где игрок сам ставит перед собой стратегические задачи.

— Как так? — можете спросить вы. — А что же в таком случае происходит в этих сражениях с экономикой? Ведь в Total War и ей подобных играх не полагается строить войска прямо на поле сражения?

Увы, ничего не происходит. В смысле, она остается такой же, как и в остальных режимах, так что «Войну Кольца» мы уподобим скорее не Total War, а Rise of Nations. И это — не самое интересное решение. Хотя и понятно, что делать для «Войны Кольца» особый вид экономики — значит, фактически, делать вместо одной игры две.

Зато стратегический режим чрезвычайно украшает устройство карты. Дело в том, что провинции — это не просто источник какого-то дохода, а всевозможные особые эффекты, причем, если удастся захватить все провинции одной группы (например, все части Арнора) — появляются дополнительные плюсы за каждую из взятых земель.

КАМЕРА! МОТОР!

Позвольте выразиться прямо, по-стариковски: игра очень красива. И происходящее на экране в самом деле весьма напоминает то, что мы видели в фильме, особенно если камеру приблизить. Впрочем, удалить ее слишком сильно не дадут — «потолок» расположен довольно-таки низко, так что обозреть все поле боя целиком не суждено.

Кстати, о фильме... Вдохновлялись разработчики, конечно, в первую очередь именно киноверсией «Властелина Колец»; так, например, из Леголаса они, впечатленные картиной зверского убийства мумака, сделали настоящего терминатора. Но многие на их месте фильмом бы и ограничились — а они ознакомились со Средиземьем весьма тщательно. И осмелюсь заметить: несмотря на множество неизбежных в RTS условностей, толкиниста игра не шокирует. В ней едва ли не меньше несоответствий Толкину, чем в фильме...

Как же редко, дамы и господа, видим мы игру по лицензии, которая сделана без отвращения к тому произведению, что дало ей свое имя! «Корона» для «кинолицензии» — событие почти невероятное. Тем приятнее поздравить всех нас с тем, что оно совершилось.

ЛКИ



Война Кольца: странной кажется возможность выбрать для сторон любые комбинации провинции.

ДОСТОИНСТВА		НЕДОСТАТКИ	
Уплекательность	9	Нет строев, неудобный стратегический режим	
Графика	9	Камера не рассчитана на максимальное приближение	
Звук	7	Избыток пафоса	
Красивый мир	8	Сюжет подкупает странными сюрпризами	
Удобство	7	Слишком низко парит камера, системные требования, неудобно выстраивать войска	
Возраст	Все	Виртуал: Лучшее "издание Средиземье" на сегодняшний день - не есть куда-то.	РЕЙТИНГ
Интересность игры	Да		87%

DASH

ЖАНР:

Стратегия

РАЗРАБОТЧИК:

Pulsar Games

ИЗДАТЕЛЬ:

LucasArts Entertainment

В РОССИИ:

TC

НА ЧТО ПОХОЖЕ:

Vice of Battles, Star Wars: Republic

Warhammer 40,000, Dawn of War

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

600 МГц, 256 МБ, 32 МБ VRAM (1.5 ГБ, 1 ГГц, 128 МБ VRAM)

СКОЛЬКО ДИСКОВ:

2 ДД

МУЛЬТИПЛЕЕР:

Однороновая, сетевая

САЙТ ИГРЫ:

www.starwars-empire-at-war.ru

Star Wars: Empire at War

Кто ж не знает старика Дарта Вейдера? Да и сынок его, Люк Скайуокер, много кому известен. Так почему бы и не сыграть в них еще раз? Надо только пересказать старую историю другими словами...

ОДНА ПРОСТАЯ СКАЗКА...

Казалось бы, что еще можно придумать про мир «Звездных войн»? Джедаи на мечах уже сражались, истребители сбивали друг друга, даже армии уже устраивали победные шествия по планетам. А если соединить все это? Конечно, с джедаями как-то кисло вышло, на всю галактику всего трое владеют техникой боя на световых мечах, да и то двое из них — ситхи. Но в остальном...

Итак, в чем состоит игра. Есть галактика, состоящая из планет. Каждой из 2 сторон (ай, нехорошо, могли бы еще каких-нибудь ордосов придумать!) подвластна часть этих планет. Планеты производят ресурсы, и около каждой из них может быть построена космическая станция, помогающая обороняться, если вдруг коварный враг нагрянет. Также на планетах можно построить заводы, выпускающие армию и флот. Разумеется, все они уникальны и отличаются максимально возможным уровнем орбитальной станции, ко-

личеством заводов на поверхности, своим вкладом в экономику и климатом. Построенный вами флот понадобится для того, чтобы отбивать атаки противника на звездные системы и нападать самому. А армия — для отпора врагу на земле, если ему все же удалось туда просочиться, и добиванию уже окопавшихся на земле недобитков.

Все? Не совсем, но остальные части игры отнюдь не заставляют вас перетрутиться. Так, наука не призвана ни увлекать, ни принуждать к хитроумным расчетам. «Усилить броню фрегатов», «ускорить истребители на 25%», «получить следующий уровень развития» — для того, чтобы разобраться в таких «хитросплетениях», не потребуется долгой тренировки. А повстанцы так и вообще сводят решение научных вопросов к банальному воровству идей имперских ученых.

Строительство в игре также сведено к минимуму, нечего морочить голову несчастным игрокам на эту тему. В космосе — только орбитальную станцию. На земле — несколько заводов. Правда, можно еще устанавливать пушки, но только там, где под них предусмотрены площадки. Видимо, наземные орудия в игре — слишком тяжелые конструкции и норовят уйти под землю, если для них не заготовлен фундамент.

ВОЗДУШНЫЕ И БЕЗВОЗДУШНЫЕ

Основа любой военной стратегии — битвы. Сколько бы вы ни копили флоты и ни качали мускулы своих пехотинцев, показывая неприятелю, что ему будет плохо, если он нападет, победы все равно не дожидетесь.

В кампании битвы решены крайне простым способом — сколько войск привел на миссию, столько имеешь право на ней положить. Нет, при правильном использовании многие выживут и еще послужат на благо государства. Но о создании новых подразделений можно забыть: война — дело благородное, нечего его опозлять копанием в шахтах и бурением нефтяных скважин. Конечно, одновременно всю армаду на поле боя поместить невозможно, это блокируется ограничением по количеству возможных бойцов на поле боя. Но никто не мешает послать вам два или даже три «состава», и лишние будут терпеливо дожидаться своего часа на «скамейке запасных», чтобы вступить в бой по первому же вашему зову.

Что интересно — на земле и в космосе разные принципы подсчета «мест подразделений». В космосе каждому бойцу присваивается определенное количество очков и можно

вызвать, например, 20 эскадрилий бомбардировщиков или 5 фрегатов. Оба вида войск в таком «объеме» будут равноценны по сумме очков. На земле же каждое подразделение занимает одно место, но они подогнаны по количеству. И вы сможете вызвать 9 подразделений либо легких танков, либо АТ-АТ. Просто четырехногов будет всего 9, а танков в каждом отряде может быть и 4 штуки. Правда, количество все равно не гарантирует танкам победу. Важно и качество, и умение применять свое воинство.

Некоторое неравноправие защитников было компенсировано «гарнизонами» — орбитальная станция и здания на поверхности могут производить небольшое количество войск в процессе обороны. Производятся они сами по себе и регулярно, но баланс опять же соблюден — сверхмощных бойцов вы среди них не найдете. Просто обороняющаяся сторона получает шанс победить, если противник будет действовать чересчур осторожно.

Разработчикам удалось очень красиво уйти от извечного сходства сторон, свойственного многим стратегиям. Так, в космосе большие корабли империи высаживают из своих недр бесплатные истребители и тем самым обеспечивают себе некоторое превосходство. Повстанцам за это полагается чуть больший по размерам



Империя планирует ответный удар...



Еще одна станция повстанцев сейчас прекратит свое существование.



➡ При взгляде на такие кадры кажется, что разработчики игры очень внимательно смотрели «Девятую роту»...

флот и отличные корабли, уничтожающие надоедливых истребителей, но справиться все равно будет очень нелегко. В итоге тактика войны за разные стороны серьезно различается.

Почти то же самое можно сказать и о наземных битвах. При абсолютно одинаковых, похожих на близнецов, зданиях войска отличаются очень резко. Причем самым главным отличием стали скорее не какие-нибудь монстры, типа AT-AT, а простенькие повстанческие гранатометки. Дело в том, что бороться с пехотой очень тяжело, специализированные средства для этого легко уничтожаются. Зато эти гадоватые стрелки очень легко расстреливают мощные танки противника. Вот и думай, что с такими делать...

Битвы в космосе характерны тем, что на кораблях и орбитальных станциях есть «подсистемы». И хотя уничтожение корабля — это всего лишь расстрел всех его подсистем, но имеет значение, в какой последовательности вы будете это делать. Расстреляли ангары у имперских кораблей — и можете забыть о надоедливых истребителях. Расправились с батареей лазеров — по вам будут меньше стрелять. При некоторой сообразительности можно оставить врагу только отряд калек, способных на малое, и потом по одному выбивать свежие подкрепления.

ОДИНОЧНОЕ ОСВОБОЖДЕНИЕ

Одиночная игра и мультиплеер — совсем разные вещи. С начальны-

ми истребителями или пехотинцами много не навоюешь, поэтому деньги тоненькой струйкой текут в наш карман, помогая создавать новые армии или флоты. Те же, кому мало, могут себя не ограничивать и отправляться на поиски астероидов или специальных мест на поверхности планеты, на которых можно будет построить шахты. Такая созидательная деятельность резко раздвигает берега нашего ручейка, и наличие в банках и на складах появляется все быстрее и быстрее. Что позволяет производить больше войск и тут же отправлять их в топку войны. Дабы вы не радовались и не строили самые могучие войска моментально — есть некоторые зачатки «науки», на которую необходимо потратиться, прежде чем вам будет дозволено производить новые отряды. Зато тут несколько неудачно проявляет себя особенность игры, позволяющая сажать отряды на «скамейку запасных». Ты спланировал атаку, старательно проводишь ее, думая, что все вот-вот закончится. А между тем воины врага так и продолжают сыпаться, как из дырявого мешка. Будто ты и не уничтожал их корабли целыми эскадрами. Добро хоть, что с починкой здесь вполне определенные проблемы, иначе при хорошем уровне микроменеджмента можно встать в блок и не пропустить противника дальше, как бы тот ни старался. Также тут полнее раскрываются возможности различных войск, когда ты четко знаешь, что нужно в данной ситуации, а не мучаешься мыслью, почему же не взял еще пару подразделений гаубиц. Тем более что все войска имеют



➡ Еще одна станция повстанцев сейчас прекратит свое существование.

специфические особенности, которые при их использовании нередко позволяют получить серьезное преимущество над противником.

О БЕДНОМ ДЖЕДАЕ ЗАМОЛВИТЕ СЛОВО...

Да, джедаев здесь прямо-таки несправедливо обидели. Всего трое героев в игре могут пользоваться Силой и размахивать световыми мечами. Я согласен, что вам вряд ли удастся навскидку вспомнить десяток или более мастеров меча из «Звездных войн», но все равно в игре их как-то маловато. В конце концов, можно было бы сделать «героев второго уровня», обделенных уникальными способностями, зато заметно повышающих интересность происходящего на поле боя.

Герои вообще получились какими-то неравноценными. Одно дело, когда те или иные герои, полезные в конкретных ситуациях, серьезно отличаются друг от друга. Но когда Дарт Вейдер в космосе отличается полной бесполезностью, в то время как генерал, восседающий на своем Star Destroyer, может очень даже многое... То же самое и на земле — одни из героев стали лишь «продвинутыми пехотинцами», а другие творят форменный беспредел, сея смерть на своем пути. Такое неравноправие сильно удивляет.

Довольно слабой получилась кампания. Постаравшись не отступать от основной сюжетной линии мира, разработчики сделали доста-

точно унылую кампанию, лишенную действительно ярких заданий. Между тем в дополнении к Rise of Nations было ясно показано, что можно сделать очень хорошую и увлекательную кампанию даже при уважительном отношении к истории. Что помешало сделать то же самое создателям очередной серии «Звездных войн» — неизвестно.

Хорошее отличие космических битв состоит в том, что в игре нет однозначно лучшего отряда войск, против каждого найдется свое противоядие. И маленькие бомбардировщики здорово испортят жизнь столичному кораблю противника, оставленному без прикрытия от крошечных вредителей. Что помешало сделать то же самое на земле — непонятно, но наземные битвы на порядок менее интересны, чем космические побоища.

Кампания, в которую можно играть в интернете, — это, конечно, оригинально. Но чрезвычайно затянутый процесс вряд ли позволит кому-то всерьез увлечься этой забавой. Да и многие будут сбегать из игры при первой же возможности, стоит только начать проигрывать.

❖ ❖ ❖

И что же в итоге получилось? Весьма занятная стратегия с симпатичными битвами в космосе и на земле и тусклой кампанией. Все попытались упростить, принеся в жертву чистой и незамутненной войне. И играть стоит не только ради знакомых названий планет и героев. Хотя это все-таки «Звездные войны»... ЛКМ



➡ Так повстанческие корветы отложили стайку неосторожных истребителей империи.

ДОСТОИНСТВА		НЕДОСТАТКИ
Управляемость	8	мало развитых миссий, часто все сводится к уничтожению противника
Графика	8	не сильно разнообразное окружение
Звук	6	блеклая и незаметная музыка
История и мир	7	сюжет
Удобство	7	часто долго добираться до нужного места
Возраст	12+	
Классическая игра	100	
Вердикт: Находка для ценителей "Звездных войн". Просто хорошая стратегия для остальных		рейтинг 82%

АЛЕКСАНДР ТАРАКАНОВ

ЖАНР

Боевик

РАЗРАБОТЧИК

Red Storm Entertainment, Ubisoft Montreal

ИЗДАТЕЛЬ

Ubisoft Entertainment

В РОССИИ

СГ

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Rainbow Six: Raven Shield, Ghost Recon 2

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Требуется - 1.5 GHz, 512 MB,

video GeForce 5700/Radeon 9500 64 MB

Рекомендуется - 2.4 GHz, 1GB, video

GeForce 6600/Radeon 9700Pro 128 MB

СКОЛЬКО ДИСКОВ

1 DVD

МУЛЬТИПЛЕЕР

Интернет, локальная сеть

АДРЕС В СЕТИ

www.rainbowsixgame.com/uk/lockdown

Tom Clansy's Rainbow Six: Lockdown

Захват заложников. Немедленно создан оперативный штаб. Переговоры заходят в тупик, и руководство решает послать на штурм «краснознаменный отряд Rainbow Six имени товарища Тома Клэнси». Меня, как бывшего командира и умудренного спецназовца, назначают ответственным за операцию. Пятнадцать минут уходит, чтобы подобрать оружие подчиненным. Несколько секунд — на изучение плана здания. Можно начинать.

Достигнув зала, в котором содержатся заложники, приказываю бойцам выломать дверь и бросить ослепляющую гранату. Богатырский удар кувалдой, яркая вспышка. Залетаем внутрь. Парочка точных очередей, террористы валятся на землю. Больше никого.

Дальше начинается кошмар. Что-то во время операции не было слышно напарников. Заподозрив неладное, оборачиваюсь назад. Вместо бездыханных тел — первое, что пришло в голову, — вижу стадо развлекающихся олигофренов. После взрыва бойцы разом побежали в дверь... и благополучно застряли.

Плеваться и сетовать на уровень интеллекта напарников бесполезно. Лучше вывести заложников, чтобы окончить чехарду. Поворачиваюсь назад... Прибежавший на звуки выстрелов террорист медленно наводит оружие. Тщательно прицелившись в голову, он садится на корточки, разворачивается на 90 градусов и уверенно ползет в сторону ближайшего укрытия.

Вот такой цирк ожидает игрока на протяжении 16 уровней. Теперь разбор полетов и расстрел виновных.

ПРЯМОЙ НАВОДКОЙ

До недавнего времени Rainbow Six можно было смело переводить на русский как «качественный тактический боевик». Игроку приходилось тщательно планировать маршрут спецподразделения, подбирать экипировку в зависимости от ситуации и возвращать бойцов

(они набирали опыт и улучшали навыки). Продвинутое меню управления, до-коды, серьезная модель повреждений. Обстоятельно, серьезно и никаких поблажек.

Вспомнили? Смахнули слезу умиления? Так вот, ничего подобного не предвидится. Отныне Rainbow Six — боевик самый обыкновенный, который тщетно пытается маскироваться под тактику. Заниматься предстоит прежними вещами. Колесить по всему миру, спасать заложников, обезвреживать бомбы, искоренять мировое зло и сотнями убивать зловерных террористов.

Проще, проще... еще проще. Видимо, таким лозунгом руководствовались разработчики. Персонажей наделили недюжинным здоровьем. Парочка очередей в широкую грудь бойца? Переживем. И не такое переживали. Повышенная живучесть поможет не отпугнуть неумелого игрока. Что бы сделать еще? Противников, которые умирают от одной или двух пуль.

Игроки любят убивать. Эй, дизайнер уровней, накидай несколько сотен террористов. Не влезают на карту? Сажай куда возможно и невозможно. Противник, сидящий в комнате, которая никуда не ведет, выглядит глупо? Да кто заметит. Зато постреляем вволю.

Именно поэтому дизайн уровней производит двойное впечатление. Вроде симпатичные пейзажи, уровни, богатые на детали. Но как расставлены противники... Они, словно тараканы, лезут из всех щелей. Пятеро в туалете, трое в морозильнике, один в тумбочке. После такого о нелинейности уровней, ей-богу, мечтать неудобно.

Арсенал достаточно богат. Штурмовые винтовки, автоматы, дробовики, пистолеты и даже гранатомет. Но только прирожденный Шерлок Холмс сможет найти между ними отличия. Выбирая штурмовую винтовку, чаще всего задаешься вопросом, какая красивее и симпатичнее. Убойная сила, точность стрельбы... еще ориентируетесь на эти параметры? Да вы, видать, игрой ошиблись.

Приплюсуйте к написанному: бесконечные патроны у вторичного оружия, невозможность переключаться между бойцами, уровни, разделенные на несколько кусков, quick save/load...

РАЗМЯГЧЕНИЕ КРЕМНЯ

Глобальная напасть — не упрощение всего и вся. Это полбеда. Хороший аркадный боевик тоже радуется сердцу. И, возможно, Rainbow Six получился бы таким, если бы не... отвратительный искусственный интеллект. Переноса игру с консолей на персональные компьютеры, разработчики забыли, что мастера мышки и клавиатуры имеют преимущество в удобном управлении.

Противники обучены следующим приемам:

- в упор не замечать игрока;
- впадать в продолжительный ступор;
- все время носиться кругами в поисках укрытий;
- если вдруг удалось отыскать — высовывать наружу руки, ноги, голову и значительную часть туловища;
- застревать в стенках.

Если вспомнить умниц из F.E.A.R... черт, непрошенная слеза. Лучше не будем вспоминать.

Напарники стараются не отставать. Постоянные блуждания среди трех столбов, мельтешения под но-



➔ Это называется: «прикрой напарника». Чудное зрелище.

гами, игнорирование приказов... это лишь небольшой перечень «талантов». Попытка вместе штурмовать некий объект обычно заканчивается воплями («в меня попали», «противник обнаружен», «нужна помощь») — и моментальной гибелью личного состава.

Приходится оставлять товарищей в безопасном месте и в гордом одиночестве зачищать местность. Благо это нетрудно. На прохождение уровня хватает пятнадцати минут. Четыре часа виртуального тира — и по монитору поползут титры.

♦ ♦ ♦

Круто сменив жанр игровой серии, разработчики забыли, что хороший аркадный боевик — еще не значит «простой» и «монотонный». Бессмысленная стрельба на протяжении 16 уровней, разбавленная непотребным интеллектом и невнятным сюжетом. Печально. Но факты — упрямая вещь. **ЛКИ**

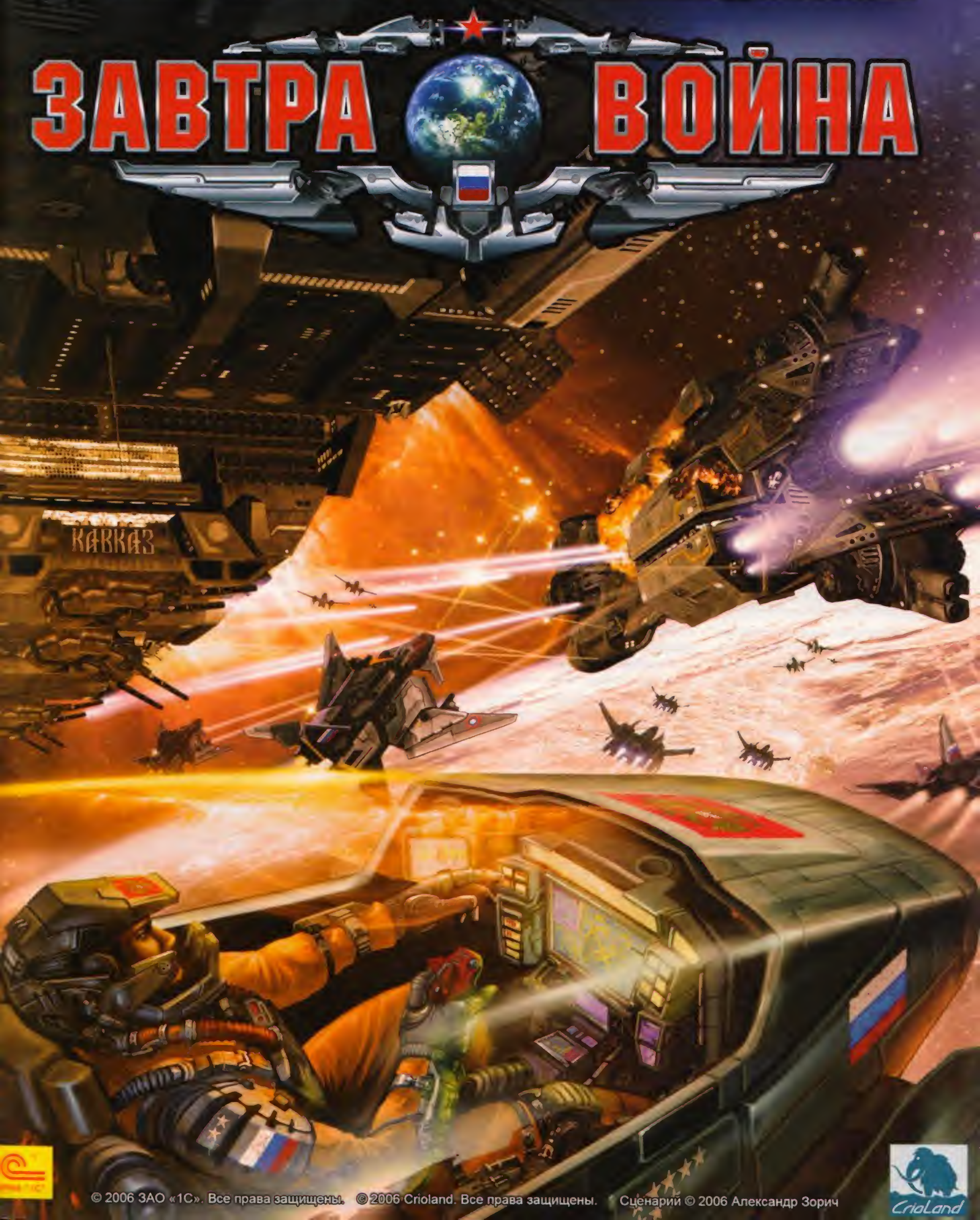
ДОСТОИНСТВА		НЕДОСТАТКИ
Уникальность	6	Однобразие, глупый ИИ
Графика	6	Анимация
Звук	7	Бывает и лучше
Игровой мир	6	Сюжет
Удобство	8	Серьезных не замечено
Новизна	Нет	Вердикт: Просто отстрел сотен террористов. Ждало большего.
Интерес повторной игры	Нет	
		РЕЙТИНГ 65%

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА ПО ТРИЛОГИИ АЛЕКСАНДРА ЗОРИЧА

ЗАВТРА ВОЙНА



© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены. © 2006 Crioland. Все права защищены.

Сценарий © 2006 Александр Зорич



ДМИТРИЙ ТЭЛЭРИ (RHUNWOLF)

ЖАНР

стратегия, пошаговая стратегия

РАЗРАБОТЧИК

Minds Entertainment

ИЗДАТЕЛЬ

Сенга

В РОССИИ

IS

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Pocket Tanks, Worms 4: Mayhem

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Требуется — 1,3Гб, 754Мб,

video ATI 9500/nVidia GeForce3 64MB

Рекомендуется — 1,8Гб, 512Мб,

video ATI 9600 / nVidia GeForce FX5600 128MB

ОКОЛОКО ДИСКОВ

2 CD

МУЛЬТИПЛЕЕР

оптический, локальная сеть, 4х канал

компьютер

АДРЕС В СЕТИ

www.senga.com



Звери: на троне войны

[Creatures Conflict: The Clan Wars]

В бескрайних глубинах космоса, в не столь уж отдаленном уголке вселенной, раскинулось ожерелье прекрасных миров. Хоть размером они не больше астероида, но населены разнообразными зверями: хищными, умными и быстрыми.

И вот уже несколько лет подряд им снится один и тот же сон: неясный голос нашептывает «Мир изменился... Магическая сфера Власти расколота... Четыре самоцвета разбросаны по всем мирам... Тот, кто сможет их собрать, станет Повелителем Галактики... Торопитесь...»

НЕУКРОТИМЫЙ ЗОВ ПРИРОДЫ

Открыв для себя эту игру, мы окажемся в сюрреалистичном и насквозь мультипликационном мире. В нем сходятся между собой в жестоких схватках кланы, состоящие из разумных животных. Нам предстоит взять за лацкан один из этих кланов и привести его к доминированию в Галактике.

А также свое мастерство и наполеоновские таланты мы докажем в череде быстрых, но горячих схваток, командуя каждым бойцом по отдельности, в походовом режиме. Действие будет разворачиваться на поверхности небольших космических тел. По форме и размеру они больше похожи на астероиды, а по силе тяжести — на настоящие планеты.

СОБРАТЬЯ ПО РАЗУМУ

Взглянув на картинки и почитав про игровой процесс, поневоле задашься вопросом: а чем эта игра отличается от многострадальных, но тем не менее бодрых старичков Worms? Противники ли звери червям или идейные сподвижники?

Сейчас мы попробуем в этом разобраться.

Разработчики обещают нам много вкусоностей: смесь походовой стратегии и action'a, 16 обаятельных персонажей, генератор карт, позволяющий растянуть удовольствие от игры на долгий срок, превосходная графика, реалистич-

ная физическая модель, несколько многопользовательских режимов и богатый арсенал оружия.

Что из этого — на самом деле?

КАМПАНИЯ И ВРЕМЕНА ГОДА

Любой полководец, даже самый зеленый, понимает разницу между завоеванием, начавшимся зимой, и завоеванием летним. Зимой проще форсировать реки, но с продовольствием и фуражом могут возникнуть проблемы.

Так и разработчикам следует различать одиночную игру и многопользовательскую и не гнаться сразу за двумя зайцами, лучше уж одного сберечь.

КАМПАНИЯ

Узнав о том, что на прохождение игры требуется 32 часа, вполне законно ожидать, что нас будут ждать 32 часа напряженной и захватывающей игры.

Но мы быстро разочаруемся. Игра действительно будет напряженной, но захватывать будет не дей-

ствие, разворачивающееся на экране, а ожидание своего хода и боязнь проиграть. Чушь, скажете вы? Отнюдь: в Creature Conflict нельзя сохранять в течение миссии, нигде. Учитывайте, что иные бои могут растянуться на пару часов, а компьютер так и норовит пристрелить под конец важного персонажа, без которого нам не засчитают победу.

А также нельзя пропускать ход противника. Приходится сидеть и бездумно наблюдать за его маневрами. Не спорю, вначале это полезно, позволяет разобраться в игровой механике, но миссии к третьей начинают откровенно раздражать.

В итоге после очередного проигрыша совершенно перестает хотеться продолжать кампанию. Но придется продолжить — без этого мы не откроем 7 секретных персонажей и около 75% всего оружия.

■ **НА ЗАМЕТКУ:** сохранения прячутся по адресу C:\Documents and Settings\Current User\Application Data\Cenega\Creature Conflict — The Clan Wars\save (вместо Current User вставьте имя пользователя, под которым устанавливалась игра).



➔ Это не чупа-чупс! Это граната!



➔ 10 секунд, полет нормальный.



Нет, обезьяна, от волка ты пощады не добьешься!

ПОБОИЩЕ

А что ждет нас в стане многопользовательской игры?

Вот здесь как раз раздолье — несколько режимов игры, многочисленные настройки параметров боя, мощности оружия и генерация планеты по своему вкусу. Сойтись в схватке могут до 4 игроков, через интернет, локальную сеть или за одним компьютером. Но и здесь над нами нависает черная тень одиночной кампании: игрокам доступны только те персонажи, способности и оружие, которые открыл инициатор игры — сервер. Опять нас вынуждают проходить скучный и затянутый одиночный режим.

Единственный заметный минус в «Побоище» (а именно так локализаторы назвали deathmatch) заключается в том, что баланс немного подкачал. Если зверям раздавать только клановое оружие, то грызуны несколько выигрывают. Их оружие менее мощное, чем у волков, обезьян и парнокопытных, но зато дешевле, и почти все стволы больно кусаются ядовитой начинкой. Эту проблему легко решить — достаточно лишь выставить большие стартовые суммы для закупки в магазине перед боем.

ЗАЧЕМ СТРАУСУ КРЫЛЬЯ?

Игры такого жанра, как Worms, ориентированы строго на мультиплеер, одиночная игра в них — незначимый рудимент. Mithis в погоне за целостностью сюжета и истории мира несколько расплескали чашу удовольствия, заставив страуса не только бегать, но и пытаться взлететь. Кроме того, игра — жертва кроссплатформенности, следы кованых сапог X-box так просто не залакируешь. Выражается это в невозможности сохранения и в ненастраиваемости некоторых игровых параметров (подробнее смотрите «Сладостные звуки битвы»).

СМОТРИТЕ! ОН УЛЫБАЕТСЯ!

Графика здесь неоспоримо хороша: и космическое небо, и симпатичные елочкотемы-хижины, и забавные мультипликационные персонажи.

Планеты, на которых нам предстоит сражаться, шарообразны, и это привносит неожиданный элемент в тактику — противника сложнее зажать в угол, а граната может, уподобившись бумерангу, вернуться к своему хозяину.

Отдельно стоит упомянуть про анимацию персонажей. Она на высоком уровне, так что на общем трехмерном фоне далеко не сразу можно заметить, что все волки и бобры двумерны. Звери паясничают, корчат гримасы, оглядываются на пролетевшие рядом снаряды, дразнят своих обидчиков, пляшут победные танцы, падают и с трудом поднимаются после ранений.

Правда, следует заметить, что применение отдельного оружия (в частности, атомных гранат) заставляет изображение на экране усиленно дергаться и мельтешить яркими цветами. Это доставляет некоторый дискомфорт. Но к чести разработчиков следует добавить, что они об этом честно предупреждали в самом начале мануала.

СЛАДОСТНЫЕ ЗВУКИ БИТВЫ

Честно следует сказать, что звуком игра не богата ничуть.

Что с озвучкой наших бойцов — с репликами? На каждый клан их приходится всего 6-7 штук, и внутри клана каждый представитель разговаривает тем же голосом, что и остальные. Это быстро утомляет, особенно оттого, что в игре нет

возможности отключить реплики зверей. Особенно удивляет клонированность речевых аппаратов зверей. В то, что писк землеройки можно спутать с писком морской свинки, еще можно поверить, но чтобы боевой рев гориллы нельзя было отличить от выкриков гиббоны — это, простите, нонсенс.

Что это, досадный недосмотр или проигрышная экономия Mithis, — сказать сложно.

Не регулируется громкость музыки, да и саундтреков всего 4 штуки — по одному на каждый тип планет. Их также нельзя отключить, и делай что хочешь, хоть Winamp параллельно включай.



Не двигаться! Вы у меня на мушке!

ИНТРИГА ИЛИ БАЛЛАСТ?

История с поиском магических самоцветов заинтригует любого дошкольника, а может, даже и второклассника. Но уж никак не нас. В принципе, сюжет можно и пропустить мимо внимания, но вот кампанию пропустить сложно, ее незавершенность будет мозолить вам глаза закрытыми ячейками оружия в игровом меню.

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ

Он есть. Это точно доказуемо, но вот ушел он ненамного дальше прообраза своих носителей — животных.

Звери под руководством компьютера регулярно косят оружием прямого огня, пытаются стрелять насквозь через препятствия. Зато баллистическим оружием пользу-

ЭКОНОМИЧНАЯ MITHIS

Игра идет без диска, так что все ролики можно просмотреть отдельно от нее. И при этом заметить любопытный факт: стартовые ролики в игре есть для всех 4 кланов, а финальные — только для тех трех, что открыты с самого начала. Похоже, разработчики из Mithis не предполагали, что кто-то рискнет пройти игру еще раз.

ются великолепно, порой добрасывая гранату с другой стороны планеты прямо вам под ноги.

Не щадят ни своих, ни чужих, ни «гражданских» — нейтральных персонажей. Из-за этого иногда приходится переигрывать миссии с порабощением или освобождением других зверей.

Укрытиями, щедро разбросанными по любой карте, не пользуются принципиально, порой даже, если карта островная, без нашей помощи падают в лагу.

А вот посылки, разбросанные по планете и скрывающие в себе оружие и способности, собирают с усердием и пропасть не дают.

«В МИРЕ ЖИВОТНЫХ» — ПРЯМОЕ ВКЛЮЧЕНИЕ

Время подвести итоги.

Что мы имеем? Отличную графику и превосходный игровой процесс, пусть и несколько замутненный ненастраиваемостью звука и не к месту вкрученной и распухшей одиночной кампанией. Дух захватывающих аркадных схваток в стиле Worms так просто не загубить.

Creature Conflict, без сомнения, достойна своего места под солнцем. Даже несмотря на свою очевидную вторичность, она — идейный продолжатель «Червяков», а не клон. Все старое, что в них было, взято и отшлифовано, а то, что появилось нового, — интересный эксперимент. Что-то удалось, а что-то — провалилось.



Ну что ж, силы природы не стоят на месте, эволюция продолжается!

АКИ

ДОСТОИНСТВА		НЕДОСТАТКИ	
Уникальность	7	затянутая одиночная кампания, которую обязательно проходить	
Графика	8	технический уровень, эффекты частот	
Звук	3	однообразие звуковых эффектов, нет настройки громкости	
Игровой мир	6	сюжет	
Удобство	5	баги, ИИ, нет сохранения	
Идея	ни		
Интерес одиночной игры	ни		
НАГРАДА ЖУРИ		Вердикт: Находка для ценителей "Звездных войн". Просто хорошая стратегия для остальных	РЕЙТИНГ 66%

АЛЕКСАНДР ТАРАКАНОВ

ЖАНР

Боевик/приключение

РАЗРАБОТЧИК

Headfirst Productions

ИЗДАТЕЛЬ

Bethesda Softworks

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Silent Hill 2, Clive Barker's Undying

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Требуется — 800MHz, 256MB,

video GeForce 5700/Radeon 9500 64MB

Рекомендуется — 1.5GHz, 512MB,

video GeForce 6600/Radeon 9700Pro 128MB

СКОЛЬКО ДИСКОВ

1 DVD

МУЛЬТИПЛЕЕР

нет

АДРЕС В СЕТИ

www.callofcthulhu.com

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

В настоящее время они пребывают в состоянии покоя, но настанет такой день — если они еще помнили об этом — когда они восстанут снова и воздадут должное ненасытной жажде Великого Ктулху.

Говард Лавкрафт

«Тень над Иннсмаутом»

Разработка Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth — между прочим, по произведениям Говарда Лавкрафта — началась аж в 2000 году. Проект благополучно превратился в долгострой, который вскоре дружно забыли. Но спустя пять лет он все-таки вышел. Никто не ожидал увидеть что-то приличное. Даже показанная демо-версия на Е3 2005 отнюдь не впечатляла. Игру заранее причислили к «отстойю». И, как оказывается, зря.

СЧАСТЛИВОГО КОНЦА НЕ БУДЕТ

Так что же такое Call of Cthulhu? Можно сказать — боевик. И в этом есть доля правды. Перестрелки занимают львиную долю. Но, как ни странно, не в них счастье. Приключение? Ближе к истине. Герой немало повидает. И часто, чтобы продвинуться вперед, придется напрягать серое вещество. Но, мне кажется, лучше всего подходит следующее: интерактивный роман ужасов. Почему? Сюжет. Атмосфера. Герои. Диалоги. Говард Лавкрафт. Но обо всем по порядку.

Шестого сентября 1915 года частный детектив вместе с полицией отправился на штурм странного дома, в котором проживали служители древнего и мрачного культа. Именно тогда произошли события, которые навсегда изменили Джека Уолтерса. Полгода в психиатрической больнице, шесть лет беспамятства — во время которого он что-то искал и исследовал — и наконец, когда жизнь стала налаживаться, в офисе прозвучал звонок. Незвестный по-

просил найти пропавшего паренька, выслав в письме солидный аванс. И вот наш герой на автобусе отправился в Иннсмаут. Таинственный город, в котором он найдет ответы. На вопросы, о которых даже не подозревал.

Город встречает холодным молчанием и неприязнью к чужакам. Старые, полусгнившие дома. Угрюмые жители, из которых не выдавишь ни слова. Станный и наглый управляющий гостиницы. Немного побродив по улочкам, физически ощущаешь отчужденность. Кажется, даже стены кричат: «Ты здесь чужой, никому не нужен — странник». Начинаешь ожидать удара в любой момент, подозрительно смотреть на жителей. И с опаской обходить темные углы.

Но это цветочки. Ягодки будут впереди. Игрока настраивают на нужный лад, постепенно нагнетают атмосферу, чтобы нанести мощный удар. Дальше начинается форменное безумие. Становится страшно играть. По-настоящему. Попробуйте Call of Cthulhu ночью. Наденьте наушники, прибавьте громкости, чтобы заглушить окружающие звуки, выключите свет. Спустя час захочется спрятаться под одеяло и поверить, что монстров не бывает.

Мертвая девочка, которая пугала в F.E.A.R., покажется детской забавой. Небольшой встряской. Здесь все намного серьезней. Встретившись в Call of Cthulhu с ее тезкой в канализации, автор этих строк спустя десять минут бежал галопом, стоило услышать детский смех и жуткий говор. При этом вспоминалось, что в ее смерти отчасти виноват главный герой.

Знаменитая атмосфера, которой славятся книги Говарда Лавкрафта, охватывает игрока и душит липким, противным страхом. Панический ужас, ощущение безысходности и безумия. Начальный ролик дает понять, что не будет счастливого эпилога. Даже если герой останется в живых и не сойдет с ума, все равно не будет как прежде. Спустя год, десять лет. Никогда. И такое ощущение остается до конца.

НАСТОЯЩЕЕ БЕЗУМИЕ

Разработчикам удалось создать редкий эффект присутствия. За Джека Уолтерса переживаешь практически как за себя. Вроде бы и удается отгородиться монитором. И понятно, что монстр не вылезет наружу. Но почему-то все равно вскрикиваешь и периодически переводишь дух.

Подобного удалось добиться несколькими приемами. Начнем с банального: контрольные точки сохранения. Записать игру можно у особых знаков или дойдя до определенного места. Отсутствует спасительная и успокоительная комбинация quick save/load. И это заставляет здорово нервничать.

Отсутствие оружия. Ощущение беспомощности, невозможности себя защитить. Да-да, пройдет немало времени, прежде чем игроку достанется захудалый пистолет. Но все равно остается чувство, что пули мало помогут против загадочных тварей.

И, конечно, безупречная работа всей команды: дизайнеров, сценаристов, звукорежиссеров etc. Небольшие уровни продуманы от начала и до конца. В нужный момент напугают сценкой. Девочка за решеткой, таинственная тварь на крыше, воспоминания о психиатрической

больнице... Или просто резко покажут на весь экран труп, наполовину изъеденный червями, который случайно увидел главный герой. Или вспомнит он что-то неприятное.

Сценаристы не зря ели свой хлеб. Отлично написанные диалоги, проработанные герои. Мрачные агенты ФБР, которые не гнушаются силой убедить нежелающего сотрудничать Джека Уолтерса. Нелюдими и жуткие горожане. Немного наивная дочь священника, которая искренне желает помочь. Сумасшедший в тюрьме.

Особое место занимают дневники. За чтением рукописей проводится львиная доля времени. Они несут не только ценную информацию, которая помогает лучше разобраться в происходящем, но и подсказки. Взломать сейф? Открываем дневник. Позвонить в колокола? Опять-таки туда.

Места, люди, события... Call of Cthulhu постоянно преподносит что-то новое, приоткрывая завесу над некоторыми тайнами и взамен подбрасывая новые вопросы. Пересказывать сюжет — дело неблагодарное. Поэтому оставляю лакомый кусочек нетронутым.

Вообще в игре полно текстов и диалогов. Поэтому если хотите в полной мере насладиться сюжетом, потребуются хорошие знание английского языка. В противном слу-



→ Горящий банк, преследователи внизу. Мы, как заправские шпионы, ползем по балкам, одновременно борясь с тошнотой и страхом.



ФБР не мелочится. Сейчас пару зарядов электричеством, чтобы убедить сотрудничать.

чае поезд с литературным багажом пронесется мимо, оставив за собой загадки и тайны.

ЧУДОВИЩЕ ВНУТРИ

Игровой процесс можно разделить на несколько частей. Пока в руки не попадет оружие — а это произойдет нескоро — приходится красться в тени, избегая патрулей полиции и горожан. Stealth-элементы не дотягивают до Splinter Cell — слишком примитивно — но получилось увлекательно. Придерживаясь темных мест и передвигаясь на корточках, главный герой становится практически невидимым для противника. Проблемы доставляют лишь фонарики, но поднатеревший игрок без проблем проскользнет мимо бдительной охраны.

Когда в руки попадет оружие, сразу станет легче играть. Есть чем отбиться. Пускай попробуют взять. Арсенал разнообразен: два вида пистолетов, дробовик, винтовка, автомат и футуристическая пушка монстров.

Правда, боевая часть вышла неудачной. Виноват убогий интеллект врагов. Стоит противникам увидеть Джека, как они, не задумываясь, прут напролом. И гибнут пачками. Привлеките внимание, отбегите за угол и караульте с монтировкой наготове.

Остается ждать и точно зарядить в темечко, когда покажется голова. Дураки не учатся на своих ошибках. Пятую сменит шестой — и так до конца.

Но такое выпадает редко. Разработчики заботливо припасли ситуации, когда придется обреченно отстреливаться — а частенько спастись бегством. Обычно игра не дает поблажек. Часто возникает вопрос: а что делать дальше? Как справиться? Почему убивают пятый раз подряд? Я сделал что-то не так? Некоторые участки приходится переигрывать десятки раз, прежде чем отыщешь правильное решение.

Но даже став мастером по стрельбе в голову, трудно выйти сухим из воды. Шальная пуля — и Джек корчится от боли. Плышет изображение, дрожат руки. О точной стрельбе можете забыть. Приходится искать укромное местечко, чтобы зализать раны.

В игре нет «здоровья» в обычном игровом понимании, то есть по просту хитов. Тело Джека разделено на множество зон. Попали в руку — не сможете целиться. Раздробили ногу — хромота при ходьбе, невозможно прыгать. Разбили голову — частичная потеря зрения. Чем серьезней рана, тем хуже самочувствие персонажа. Можно даже умереть от болевого шока или потери крови.



Джек Уолтерс, как и большинство нормальных людей, боится высоты. И как прикажете прыгать с таким головокружением?

Если физические раны можно вылечить бинтами, нитками и хирургическими иглами, то психологические травмы — лечит только время. Насмотревшись на всяческие ужасы, Джек потихоньку сходит с ума. Чтобы вернуть рассудок, придется отсидеться в безопасном месте. Только их слишком мало, поэтому частые галлюцинации обеспечены.

Порадовали загадки. Они нетрудные, но приходится хорошенько подумать. Нужно подобрать код для сейфа в магазине? Открываете дневник и внимательно читаете. Узнав день рождения дочери и сделав несложные арифметические вычисления, получите комбинацию. Логично. И так везде. Хвала великому Ктулху, что обошлось без занудства.

УЖАСНЫЕ ЛЮДИ И МОНСТРЫ

Строили, строили — и построили. Но пять лет инкубационного периода не прошли даром. 3-4 года назад подобная графика не вызвала бы особых нареканий. Но после победного шествия статных красавцев — Half-Life 2, Chronicles of Riddick, F.E.A.R., Call of Duty 2 — публика стала капризней. Теперь без шейдеров — не ниже версии 2.0, не дай бог — показываться неудобно. И максимальное разрешение должно не ниже 1600x1200. Кстати, чтобы Antialiasing 8x можно было поставить. Иначе на порог не пустим. Устаревшим быть немодно.

Но мы люди свободные от предрассудков и веяний моды. Поэтому встретим, конечно, по одежке — а проводим по уму. Не обижайтесь, если чего. Call of Cthulhu выглядит на троечку, максимум на четверку с большим минусом. Модели угловатые, обмазанные пластилиновым «бампом», анимация оставляет желать лучшего. А когда видишь руки главного героя, сразу становится дурно.

Тем не менее разработчики ловко воспользовались доставшимся движком. Первым делом понизили яркость. И использовали это для создания атмосферы. Да так умело, что темные углы в кои веки не вызывают раздражения. Потом прикрутили различные светофильтры и

эффекты. Например, во время роликов на экране небольшие помехи, как на старых пленках.

А когда Джека Уолтерса мучают галлюцинации, кружится голова, крутит от боли или страха.... На экране происходит что-то невероятное. Изображение расплывается и дрожит, предметы дwoятся, краски меркнут. Немного неудобно, зато лучше вызывает самочувствие персонажа. Сложно поверить, что человек, получив заряд дроби в живот, побежит с радостной улыбкой и подпрыгивая на ходу. Оставим это героям боевиков.

Озвучка достойна похвалы. Актеры старательно произносят реплики, не переигрывают и не фальшивят. Жуткая девочка говорит действительно жутким голосом. Трактирщик с криминальным лицом разговаривает, как выглядит. Голоса жителей и диалог во время допроса Джека можно включать в качестве показательного примера.

Музыка отлично звучит в контексте игры. Мрачная, гнетущая симфония. Даже когда вокруг тихо, она не позволит расслабиться. Остается какая-то непонятная тревога. Вот только слушать отдельно вряд ли захотите. Слишком тяжелая.

Звуковые эффекты также держат марку. Сопение тварей, скрипы дверей, ветер на улицах... вроде мелочь. Но именно из таких незначительных вещей создается атмосфера. А она на высшем уровне.

КТУЛХУ ЗОВЕТ ЗА СОБОЙ

Несмотря на недостатки, Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth — знаковое явление. Она доказала, что игры и кино ближе друг к другу, чем думают многие. Есть только два существенных различия. В кино зрители сопереживают со стороны, тогда как в игре происходит погружение. Игрок переносит на себя персонажа, острее чувствует и реагирует на происходящие.

И для этого не нужна фотореалистичная графика. Необходим талант. Headfirst Productions доказала свое мастерство. Call of Cthulhu удивит и зеленого новичка, и матерого игрока. Одна из лучших игр в своем жанре. Посему — законная «Корона».

ЛКМ

ДОСТОИНСТВА		НЕДОСТАТКИ
Увлекательность	9	Боевая часть
Графика	7	Устаревший движок
Звук	10	Отсутствует
Игровой мир	10	Отсутствует
Удобство	7	Частые баги
Показана	Да	НАГРАДА ЖУРНАЛА
Интерес повторной игры	Да	Играйте страшно, играть интересно. Необычайный эффект присутствия
		РЕЙТИНГ
		92%

АЛЕКСАНДР ТАРАКАНОВ

LADA Racing Club



ЖАНР

аркадные гонки

РАЗРАБОТЧИК

Geleos Media

ИЗДАТЕЛЬ

Издатель

На что похоже

Need for Speed

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Процессор — 2GHz, 512MB,

video GeForce 6000/Radeon X800 128MB

Рекомендуется — 3GHz, 1GB,

video GeForce 7000/Radeon X800 512MB

СУПЕРКОДИСКОС

1 DVD или 4 CD

КУЛЬТНАСЛЕДИЕ

ОС

Linux 9.0/9.1

www.ladacub.ru

На КРИ-2005 немногие счастливики, взглянувшие на демо-версию LADA Racing Club, долго ходили в гипнотическом трансе и клялись на крови: игра — что-то невероятное. Наш ответ — Need For Speed: Underground. Не меньше. Агрессивная рекламная компания и хвалебные статьи в журналах убеждали в том же. Наверное, им показывали какую-то другую игру.

МУЧИТЕЛЬНЫЙ ЗАЕЗД

Сразу предупреждаю: в игре есть один плюс. Улицы города очень тщательно смоделированы. Комсомольский проспект, МГУ, Крымский мост — перенесены практически один к одному: москвичи оценят.

Остальные составляющие разочаруют. Из-за ссоры Geleos Media с компанией ArtyShock срочно пришлось менять графический движок за несколько месяцев до релиза. Экстренная пересадка не прошла бесследно. Игра умудряется чудовищно тормозить на средних настройках на компьютере, который без проблем проглотил F.E.A.R. И это при скромной графике, которая может похвастаться размытыми текстурами и банальными эффектами.

При столкновении от трех и более машин игра превращается в слайд-шоу, периодически намертво застывая компьютер и вываливаясь в операционную систему. Баги

многочисленны и поджидают за каждым поворотом. Опасайтесь проваливающихся под землю машин, непонятно куда исчезающих соперников и столбов. В них можно застрять навечно.

Несмотря на индикатор повреждения, даже страшные столкновения не отражаются на управляемости автомобиля. Физика сводится к простой формуле: кто меньше весит и быстрее едет — тот дальше полетит.

Искусственный интеллект беспросветно глуп. Сторонние водители без всякой причины перестраиваются в неожиданный момент. Отдельные типы безумно вырывают по дороге, пытаясь поймать отважного гонщика в лобовом столкновении.

Соперники водят не лучше. Резко разогнавшись на старте и проехав несколько метров, внезапно тормозят на пустой дороге. Или упорно ищут автомобиль, который успокоит необузданный нрав. Отдельный разговор, как они заходят в повороты. Не сбавляя скорости и забыв про управление, отчаянно мчатся вперед, пока не встретят препятствие.

Работники ДПС также не обезображены интеллектом. Зато бравым водителям в форме достались реактивные автомобили. Они мгновенно срываются с места, за несколько секунд догоняют игрока... и со страшным скрежетом врезаются в оказавшийся поблизости столб, скамейку или проезжавший мимо троллейбус (у которого почему-то «рога» прижаты к крыше).

Постояв несколько секунд, разгоняются до первой космической скорости... и снова пролетают мимо.

Режим карьеры не может предложить ничего интересного. 3 лиги, 14 заездов в каждом и три ре-

жима. Добиться звания «Лучшего гонщика Москвы» можно за несколько часов, если не устанете бороться с ошибками. Тюнинг автомобилей остался на зачаточном уровне. Деталей кот наплакал, да и всяческие улучшения практически не сказываются на ходовых качествах машины.

После последней гонки игра нагло вываливается в главное меню, оставляя в недоумении. Ради чего старались? Чего добились? Разработчики не соизволили объяснить. Чем же заняться скучающему игроку после прохождения основной игры? Быстрый заезд — одна трасса на одной машине. Мультиплеера — нет. Несмотря на обещание сделать сетевой режим. Также исчезли заявленные в пресс-релизе гонки за нарушителями на патрульных машинах ДПС.

СДЕЛАНО С ОСОБЫМ ЦИНИЗМОМ

Особенно занимательная история с файлом levels.pak.bin на 1.4 GB, который вы обнаружите в папке ...\\LADA Racing Club\\levels. При его удалении игра продолжает работать, как будто ничего не случилось. Разумеется, на игровых форумах поднялась буча. Файл такого объема занимает два из четырех дисков LADA Racing Club. Ровно половину.

Разработчики вывесили объявление, что данный файл жиз-

ненно необходим для будущего дополнения. Но вскоре стыдливо удалили. Официальный форум также вскоре прикрыли, сославшись на технические проблемы. Тщательное исследование показало, что levels.pak.bin — не ресурсный файл. В нем не содержатся куски кода, текстуры, модели, звуки и прочее-прочее. Более того, дальнейшие эксперименты доказали: удалив levels.pak.bin, игру можно уместить на один диск. Что вскоре и доказали шустрые флибустеры, напечатав LADA Racing Club на одном компактe.

В качестве последнего аккорда хочется сказать следующее. На вопрос: «Когда состоится обещанный розыгрыш автомобиля?» игроки получили следующий ответ: «После выхода дополнения». Наверное, того самого, для которого потребуется мистический файл levels.pak.bin. Занавес.

Игроку, проигравшему гонку, на экране высвечивается похабная надпись: «Тебя поймали!» Девушка, сообщавшая эту радостную новость, для наглядности сопровождает ее демонстрацией среднего пальца. Да-да, господа разработчики, мы вынуждены согласиться. Только интересно следующее: как теперь отмыться в глазах игроков и выпустить следующую игру? Ну хоть какую-то. Мы с интересом наблюдаем за процессом.

ЛКИ



Сотрудники ДПС и троллейбус будущего показывают чудеса акробатики.

	ДОСТОИНСТВА	НЕДОСТАТКИ
Удобность	Отсутствуют	Неинтересные гонки, бестолковый искусственный интеллект
Графика	Тщательно смоделирована карта	Устаревший технический уровень, размытые текстуры, модели автомобилей
Звук	Отсутствуют	Невыразительная музыка, непрофессиональный звук
Игровой мир	Топографически достоверная Москва	Сюжет
Удобство	Отсутствуют	Баги, постоянные зависания и "тормоза"
Долговечность	Нет	
Интерес игровой игры	Нет	
Вердикт: Главный претендент в номинации «Провал года»		Рейтинг 19%

СЕРГЕЙ ШТЕПА

Боевик

The Collective

Atari

Total Overdose, 25 to Life

1.86GHz, 512MB, video 64MB

1 DVD

локальная сеть, интернет

www.atari.com/gettingup/

Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure



После прихода к власти нового мэра тихий и спокойный город Нью-Радиус превратился в средоточие зла: повсюду снуют угрюмые жандармы, которые, увидев случайного прохожего, миглом надевают на него наручники, не имея на то никаких оснований. Глава селения не подчиняется закону; ему безразличны проблемы гражданских. Он — диктатор, тиран.

Противостоять высшим чинам, устроившим в городе беспорядок, практически невозможно. За любое, даже невинное высказывание в адрес правителя можно схлопотать по лбу, а после — очутиться в тюрьме.

Но парню по имени Трейн — молодому художнику-граффитисту — известны и другие методы борьбы. Он ловко удирает от полиции, прячется в укромных местах, легко перемахивает через высоченные заборы и наносит на стены политические рисунки. Ведь они — единственная надежда Нью-Радиуса. Надежда выбраться из пропасти, искусственно созданной деспотом.

ЗА СВОБОДУ!

Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure — типичный боевик от третьего лица, разбавленный парочкой новинок. Схватка здесь — вовсе не главное; при желании можно обходить врагов стороной и убивать лишь особо назойливых неприятелей из числа представителей конкурирующих групп (да-да, мы здесь не одни). Большую часть времени мы рыскаем по темным за-

коулкам, прячемся от охранников, преодолеваем препятствия и, наконец, рисуем граффити. Причем последнее — самое главное.

Заниматься искусством довольно легко. Все, что требуется от вас, — подойти к стене, нажать третью кнопку мыши (зачастую — банальное «колесо»), выбрать нужную картинку и щелкнуть по правой кнопке манипулятора. Зачем я распинаюсь об управлении? Дело в том, что ребята из The Collective лишили нас возможности изменить раскладку. Поэтому если вам не нравится расположение кнопок, есть лишь два выхода: бросить играть либо строчить гневные письма в адрес разработчиков.

Драки здесь вовсе не трудные, но вместе с тем не лишены обаяния. Трейн довольно живуч и очень ловок, он с легкостью посылает противников в нокдаун с нескольких ударов и запросто борется с несколькими неприятелями одновременно. Кроме того, главный герой обучен различным приемам: он может схватить врага за одежду, притянуть его к себе, а потом — внезапно отпустить и смачно надавать по морде. Весело и незатейливо.

К сожалению, во многих боях для победы не нужно напрягаться — достаточно будет постоянно барабанить по клавишам, изредка вырываясь из окружения и выполняя комбо-удары. По сути, навыки игрока не играют никакой роли. Очень неприятно.

Но справиться с полицией вряд ли получится даже у самых везучих. Жандармы чрезвычайно сильны и часто ходят с огнестрельным оружием в руках. Трейн, едва показавшись им на глаза, будет вынужден уворачиваться от пуль, словно заправский Нео (правда, он делает это менее изящно), дабы вскоре двинуться вбок, убежать и спрятаться за каким-то ящиком. И это — его единственный шанс.

В целом процесс очень интересный.

Постоянная игра в прятки с охраной, залихватские битвы с представителями конкурирующих групп и лазанье по трубам, столбам и заборам чередуются настолько быстро, что попросту не успеваешь оглянуться. Пожалуй, в этом основной плюс Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure. Но, к сожалению, получить высший балл за увлекательность проекту не суждено, потому что нудная и чрезмерно усложненная концовка убивает всякое желание пройти игру второй раз. Если бы разработчики вырезали последние уровни, проект бы ничуть не пострадал.

ОБАЯНИЕ МРАКА

Чуть ли не главное достоинство игры — ее стиль. Он чувствуется буквально во всем: в прекрасном оформлении меню, в потрясающей музыке, созданной при помощи десятков популярных исполнителей хип-хопа, и даже, что самое удивительное, в графике.

Мрачная цветовая гамма, угнетающий вид здешних трущоб, их тотальная пустота создают неповторимую атмосферу. Атмосферу страха. Здесь не хочется бегать с радостными криками и изображать на стенах веселые рисунки. Увы.

И хотя использованные в игре технологии далеки от современности, на это не обращаешь никакого внимания. Повсеместная тьма скрадывает жуткие текстуры, а бедность моделей персонажей вовсе не бросается в глаза: заметить эти

огрехи попросту не успеваешь. Именно поэтому визуальное исполнение Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure не вызывает никаких нареканий.

Граффити — отдельная песнь. Рисунков — великое множество, и каждый из них очень красив. Что немаловажно, нас не ограничивают в выборе изображения: если вам кажется, будто на этой стене лучше всего будут смотреться какие-то странные зигзаги, — флаг вам в руки! Это ваше право, ваши возможности. Делайте, что хотите!

ПРЕКРАСНЫЙ УТЕНОК

Напоследок хочется пожуричь разработчиков за неудобное управление (клавиши подобраны неудачно, и, что самое ужасное, раскладку невозможно переназначить!) и не блещущий умом искусственный интеллект. Но — зачем?! Игра от этого не становится хуже.

На выходе мы получили захватывающую смесь из динамичного боевика, одобренного «скрытым» элементом, и своеобразного симулятора художника-граффитиста. Причем смесь крепкую, интересную и очень качественную. Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure — это прекрасное развлечение для тех, кто в играх ценит стиль, атмосферу и оригинальность. Но и поклонникам жанра action игра будет безразлична.

Причем — по заслугам!.. ЛКИ



Буйные охранники способны одним-единственным ударом отправить нашего протеже в глубокий нокдаун.

ДОСТОИНСТВА		НЕДОСТАТКИ
Увлекательность	8	Затянутая концовка
Графика	7	Устаревший движок
Звук	9	Не обнаружено
Визуальный мир	6	Сюжет
Удобство	6	Неперезадаваемое управление, баги
Интересность	Да	
Интерес историей игры	Да	
Вердикт: Общественный аркадный боевик		
РЕЙТИНГ		73%

В три строки

LEGENDO'S THE THREE MUSKETEERS

ЖАНР
аркада
РАЗРАБОТЧИК
Legendo Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ
Legendo Entertainment
В РОССИИ
Новый Диск
РЕЙТИНГ ЛКИ 45%



Всем хороша жизнь мушкетера. Никаких забот-хлопот. Встал с утра, спас честь французской королевны, можно и к друзьям в таверну заглянуть. А там того и гляди новые приключения подоспеют.

До недавнего времени разработчики практически не обращали внимания на творчество Александра Дюма. Казалось бы, знаменитые «Три мушкетера» отлично подходят перевоплощения в компьютерную игру. Лихие дуэли на шпагах, скачки на лошадях и готовая интрига — какое богатство пропадает!

Распахнуть бескрайнюю целину творчества Дюма решила студия **Legendo**. Но, как водится, первый блин вышел комом. Из амбициозного проекта с хорошей задумкой вышла простенькая аркада.

Главному герою, в роли которого почему-то выступает Портос, приходится много прыгать по бочкам и платформам и изредка сражаться со стражниками, призраками и другой местной живностью. Весь процесс битвы сводится к элементарному закликиванию оппонента, так как наш Портос за долгие годы сумел изучить лишь один прием. Но не расслабляйтесь. Умирать придется часто. Кривое управление и отсутствие нормальной системы сохранений превращает преодоление очередной пропасти в испытание для настоящих мужчин.

Графика также держится на уровне ниже среднего. Трехмерные объекты то и дело сочетаются с простенькими спрайтами. Да и с фантазией у разработчиков не все в порядке. Ближе к середине игры декорации начинают повторяться, не говоря уже о противниках и ловушках.

Что в итоге? Из **The Three Musketeers** могла бы получиться веселая и красочная аркада, если бы к желанию сделать игру добавить хоть капельку фантазии.

Если игру не воспринимать всерьез, то она даже сумеет доставить вам удовольствие. Поэтому просто расслабьтесь и постарайтесь поискать глубокий смысл где-нибудь не здесь.

ДОСТОИНСТВА
озвучка персонажа, низкие системные требования
НЕДОСТАТКИ
графика, однообразный игровой процесс

ЗОЛОТОЙ ТЕЛЕНОК

ЖАНР
квест
РАЗРАБОТЧИК
Rootfix Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ
Акелла
РЕЙТИНГ ЛКИ 31%



Неисповедимы судьбы литературных персонажей. Еще вчера Остап Бендер, знаменитый сын лейтенанта Шмидта и по совместительству великий комбинатор, охотился за дюжиной стульев. А сегодня у него новая цель — подпольный миллионер.

Излишнее рвение может испортить даже самую хорошую идею. Взять, например, великолепные произведения Ильфа и Петрова. Не так давно над творчеством мастеров сатиры вволю произдевались российские телевизионщики. Но провального сериала оказалось недостаточно. Вбить последний ржавый гвоздь в крышку гроба Остапа Бендера решила студия **Rootfix**.

«Золотой Теленок» — типичная игра-однодневка. Все те же плоские шутки, однообразные задачки и унылые декорации, которые мы видели уже в... и не сосчитаешь, скольких играх.

Но с Ильфом и Петровым мы все же столкнемся — в текстах интермедий. Увы — только там. За их пределами дух «Золотого тельника» сразу заглушается привычным ароматом носков Штырлица, не к ночи будь помянут.

Не суждено Остапу Ибрагимовичу прогуляться по Рио-де-Жанейро в белых штанах. По крайней мере, пока разработчики не возьмутся за ум.

ДОСТОИНСТВА
знакомые герои
НЕДОСТАТКИ
шутки, сюжет, загадки

WINTER CHALLENGE

ЖАНР
спортивный симулятор
РАЗРАБОТЧИК
Cyanide Studio
ИЗДАТЕЛЬ
Focus Home Interactive
В РОССИИ
Акелла
РЕЙТИНГ ЛКИ 57%

Признайтесь, вы когда-нибудь хотели стать олимпийцем? Бороться с сильнейшими атлета-



ми планеты и слушать овации десятков тысяч зрителей — что может быть прекраснее? Куда уж там артистам. Нас, олимпийцев, любит и знает весь мир, а не только девчонки из районного фан-клуба.

Олимпийские состязания в Турине стали катализатором, запустившим целую череду тематических игр. Попадались среди них достойные проекты. Но не обошлось и без середнячков, таких как **Winter Challenge**.

Набор спортивных дисциплин весьма скуден. Горнолыжные соревнования, двоеборье, бобслей, прыжки с трамплина, лыжные гонки и биатлон в нескольких модификациях — вот и все.

Да и с реализацией возникли некоторые проблемы. Наверное, в штате **Cyanide** просто не оказалось грамотного консультанта. Поэтому разработчики опирались в первую очередь на свои познания в зимних видах спорта. В первую очередь из-за этого пострадала реалистичность, особенно в таких дисциплинах, как бобслей и горнолыжный спорт. Еще один очень серьезный для спортивной игры недостаток — необъективная система судейства.

Из-за отсутствия официальной лицензии разработчикам пришлось ограничиться вымышленными спортсменами, имена которых более или менее похожи на имена настоящих олимпийцев.

Карьерному режиму не хватает гибкости и разнообразия. Поэтому частенько атлету приходится просто выполнять одну попытку за другой, пока нужный результат не будет достигнут.

В целом у Cyanide вышел средний по всем параметрам проект, без изюминки, но и без откровенных провалов.

Winter Challenge вышла на трассу с заявкой на победу, но в итоге добралась к финишу лишь в хвосте первой десятки. Верно говорят: «Главное не победа, а участие».

ДОСТОИНСТВА
низкие системные требования
НЕДОСТАТКИ
баланс, разнообразие дисциплин

ТУМАННЫЙ ЕЖ

ЖАНР
квест
РАЗРАБОТЧИК
JetBogs Studios

ИЗДАТЕЛЬ
Новый Диск
РЕЙТИНГ ЛКИ 15%



Если попросить 100 человек назвать самый знаменитый мультфильм прошлого века, то хотя бы 20% обязательно вспомнят «Ежика в тумане». Так же считала и весьма авторитетная многонациональная комиссия, назвавшая его мультфильмом века.

«Ежик» был совершенно непохож на других. А вот его почти-тезка, «Туманный Еж», активно эксплуатирует все штампы и глупости, которые достались ему в наследство от Петек, Штырлицев и их боевых товарищей.

Все, начиная с сюжета, рассказывающего о том, как гнусный скунс похитил жену ежа, и заканчивая откровенно дешевой графикой, способно вызвать разве что обиду за классику мультипликации.

Дополняют картину персонажи, вышедшие из-под пера сумасшедшего детского писателя. Под стать им и загадки. Наверняка JetDogs пришлось изрядно потрудиться, чтобы придумать столько нелепых задачек. Полеты на дятлах — лишь самая безобидная часть программы.

Нельзя сделать скидку и на то, что «Туманный Еж» позиционируется как детская игра. Свой «детский» квест разработчики доверху набили двусмысленными шутками. Да и персонажи порой выдают такие комментарии, от которых покраснеет и взрослый. Спасает лишь одно. «Туманный Еж» — очень короткая игра, которая проходится максимум за час. Так что мучения не будут долгими.

Лучше всего проект охарактеризовали сами издатели. «По-настоящему ежовый квест» — да, точнее и не скажешь.

ДОСТОИНСТВА
низкие системные требования
НЕДОСТАТКИ
графика, игровой процесс, сюжет

КОТ ЛЕОПОЛЬД. ДОГОНЯЛКИ/ НУ, ПОГОДИ! ВЫПУСК 4. ДОГОНЯЛКИ

ЖАНР
аркада
РАЗРАБОТЧИК
DiP Interactive
ИЗДАТЕЛЬ
IC
РЕЙТИНГ ЛКИ 30%

У каждой страны свои мультипликационные герои. И если американские малыши боготвори-

ли Микки Мауса и Дональда Дака, то у советской детворы были собственные кумиры. Нет в нашей стране ребенка, который бы не слышал о Чебурашке, коте Леопольде и сериала «Ну, погоди!». И ничего, что «Ну, погоди!» лепили с «Тома и Джерри» — наши волк с зайцем оказались куда обаятельнее своих прототипов.



«Догонялки» — простая и прямолинейная аркада, которую со знаменитым мультфильмом связывают лишь персонажи и изредка встречающиеся знакомые декорации.

На протяжении нескольких коротких уровней двум мышатам, Серому и Белому, предстоит сломя голову нестись вперед, спасаясь от поливальных машин, пылесосов, пчел и, разумеется, самого Кота Леопольда.

Действо, которое могло бы закончиться за 20 минут, насильно продлевают с помощью завышения уровня сложности. Одно столкновение с противником автоматически приводит к гибели героев и заставляет приступать к прохождению уровня с самого начала.

Назначение призов, выполненных в виде кусочков сыра и конфет, также непонятно. Если в приличных аркадах они дают дополнительные жизни или обладают другими полезными свойствами, то в «Догонялках» от их сбора нет ровным счетом никакого эффекта.

Завершают картину красочная, но откровенно дешевая графика и простенький звук.



Все вышесказанное можно отнести и к еще одной детской игре от той же студии DiP Interactive. С той лишь разницей, что на этот раз в роли беглеца выступает Заяц, преследуемый Волком. На месте весь набор недостатков «Кота Леопольда» — сбор бесполезных призов, простенькая графика, однообразный игровой процесс в стиле «беги-прыгай» и завышенная сложность.

Конечно, герои — свои, родные и близкие... Только вот новое поколение растет в основном на голливудских мультфильмах. А для тех, кто постарше, стоило бы сделать и посерьезнее.

ДОСТОИНСТВА
низкие системные требования
НЕДОСТАТКИ
графика, игровой процесс, музыка

THE REGIMENT

ЖАНР
тактический боевик
РАЗРАБОТЧИК
Konami
ИЗДАТЕЛЬ
Konami
РЕЙТИНГ ЛКИ 65%



Что думают бойцы элитных подразделений, глядя на так называемые спецназовские симуляторы? Наверняка в этот момент в их голове проносятся тысячи мыслей. Они подмечают недостатки и мысленно представляют, что бы в этот момент сделал настоящий профессионал.



В сегменте набирающих популярность спецназовских боевиков нашлось место и для игры The Regiment от Konami.

С самого начала разработчики позиционировали проект как серьезный симулятор. К работе над The Regiment был привлечен Петт Батлер — бывший инструктор британского спецназа S.A.S., который должен был консультировать разработчиков по всем вопросам.

Что ж, свою работу он выполнил на «отлично». The Regiment действительно во многом напоминает реальные операции спецназа. Однако достоверность не пошла игре на пользу. Там, где конкуренты радуют великолепными планами и грамотными скриптами, игра Konami предлагает лишь сухой и схематичный игровой процесс. Никаких излишеств — пришел, увидел, победил. Или проиграл. Последнее в The Regiment встречается гораздо чаще. Реалистичность пустила свои корни и в заданиях, которые начальство раздает на брифингах. Поэтому если после успешного уничтожения очередных террористов ваши показатели эффективности (время прохождения уровня, меткость, аккуратность и т.д.) отличаются от запланированных мистером Батлером — извольте начинать все с самого начала. Неудивительно, что прохождение довольно короткой игры может занять вас на пару-тройку дней.

В жертву схематичности пошла и графика, которая никак не дотягивает до современных стандартов. Спаси ситуацию мог бы великолепный AI, который не даст спуска даже опытным игрокам. Но после десятой попытки успешно завершить миссию сообразительность оппонентов начинает тихо бесить.

The Regiment — крепкий проект, который вполне мог бы заинтересовать поклонников жанра спецназовских симуляторов, если бы разработчики позаботились о разнообразии тактических проемов. Остальных же игра отпугнет завышенной сложностью и непритязательным внешним видом.

Называется — перестарались. Хотели реалистичность — получили завышенную сложность. Зато истинные спецназовцы наверняка будут довольны.

ДОСТОИНСТВА

реалистичность, искусственный интеллект

НЕДОСТАТКИ

сложность, разнообразие, графика

SUNNY RACE

ЖАНР

гоночная аркада

РАЗРАБОТЧИК

Yes Ten Style

ИЗДАТЕЛЬ

MarkSoft

В РОССИИ

Новый Диск

РЕЙТИНГ ЛКИ 30%

Автогонки — одно из самых захватывающих зрелищ в мире. Мощные болиды, заряженные сотнями лошадиных сил, готовы по сигналу взорваться ревом и выплеснуть все накопившуюся энергию на трассу.



Простенькая гоночная аркада от польской студии Yes Ten Style создавалась по принципу «чем больше, тем лучше». Но, как это обычно бывает с новичками, реализовать удалось от силы 20% идей.

Первым делом в глаза бросается простенькая графика, пытающаяся скрыть недостатки за яркими цветами. Трассы встречают скучными декорациями, кривыми текстурами и норовят удивить игрока систематически выпадающими полигонами. Любопытно, что при этом загрузка каждой трассы в Sunny Race занимает несколько минут.

Разработчики запихнуть в игру все известные науке режимы — от заездов на время до гонок на выживание и выполнения трюков в духе TrackMania Sunrise. Но в погоне за количеством Yes Ten Style растеряла по дороге все качество. Игровым режимам не хватает завершенности, а противники ведут себя вяло и безынициативно. Дополняют картину чересчур длинные трассы, которые уже через пять минут начинают вызывать зевоту.

Нашлось место в Sunny Race тюнингу. Но и этот процесс разработчики не сумели довести его до ума. Скучный набор деталей, которые практически не оказывают влияния на поведение автомобиля, заставить вас раз и навсегда покинуть гараж Sunny Race.

Если свалить в одну кучу двигатель, тормозные колодки, коробку передач и кузов, то весь этот металлолом вряд ли превратится в полноценный автомобиль. Вот и Sunny Race — это

всего лишь набор запчастей, на которых далеко не уедешь.

ДОСТОИНСТВА

разнообразие игровых режимов

НЕДОСТАТКИ

графика, вторичность, музыка, долгая загрузка

RAT HUNTER

ЖАНР

боевик

РАЗРАБОТЧИК

Secret Sign

ИЗДАТЕЛЬ

GFI / Руссобит-М

РЕЙТИНГ ЛКИ 42%

Когда мир вокруг обезумел, есть только один шанс уцелеть — стать таким же безумным как и все окружающие. В суровом будущем нет места слабакам. На каждое оскорбление или косой взгляд у нас найдется достойный ответ.



Многие считают, что нет ничего проще, чем сделать прямолинейный аркадный боевик. И совершенно напрасно.

...Сюжет укладывается в тридцать секунд стартового ролика и в дальнейшем возвращается к нам лишь в виде небольших текстовых вставок. Но от Rat Hunter никто и не ждал колоритных персонажей и сюжетных изысков. Обидно другое. Динамики и зрелищности, которые могли бы искупить грехи сценаристов, в игре попросту нет. Перемещение по прямолинейным уровням и уничтожение пачек противников надоедают через 20 минут. Не спасает игру и возможность прокатиться на транспорте в специально отведенных местах. Эти прогулки не производят должного эффекта из-за кривой физической модели и однообразных декораций.

При этом Rat Hunter — насквозь вторичная игра. Галлюцинации главного персонажа, способность приходить в ярость, упаковки наркотика, которые герой повсюду таскает с собой, замедление времени — попробуйте угадать, откуда разработчики умыкнули ту или иную идею. Огорчает лишь то, что копия на несколько порядков уступает оригиналам в качестве проработки.

Надежды на приличную графику и звук также не оправдались. Последний не смогли спасти даже приглашенные звезды — Бачинский и Стиллавин. Известные ди-джеи отработали свои гонорары на 100%, но этого явно недостаточно, чтобы вытащить Rat Hunter из того болота, в которое его загнали разработчики.

ДОСТОИНСТВА

озвучка персонажей

НЕДОСТАТКИ

сюжет, игровой процесс, музыка, вторичность, высокие системные требования

БУМЕР 2

ЖАНР

аркада (виртуальный тир)

РАЗРАБОТЧИК

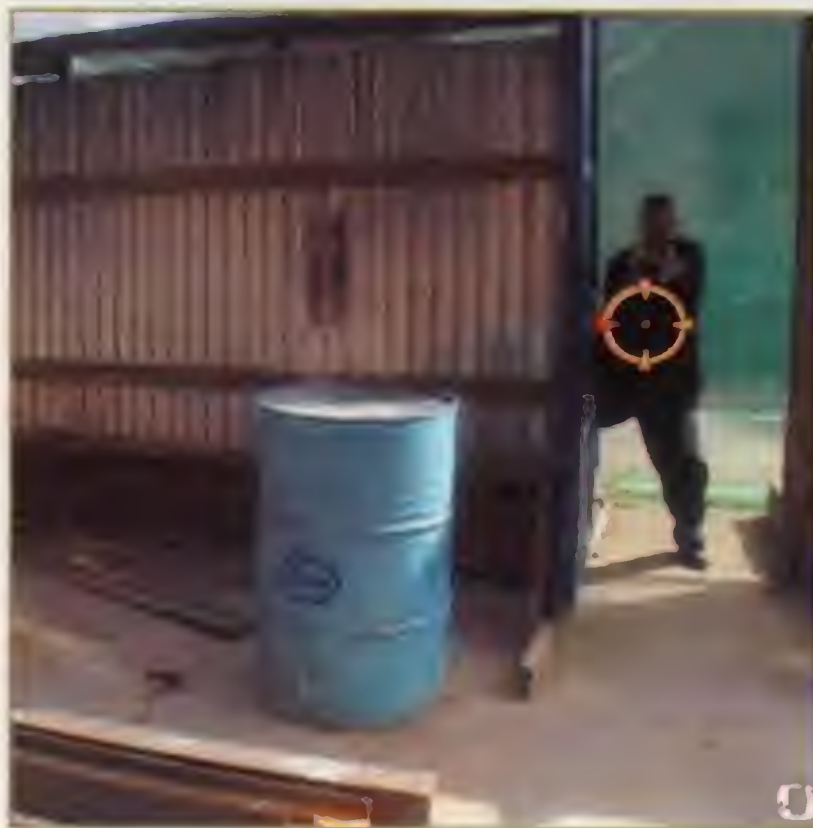
1С

ИЗДАТЕЛЬ

1С

РЕЙТИНГ ЛКИ 19%

Так уж повелось, что в нашей стране всегда любили бандитов и разбойников. А кто он — Емельян Пугачев в заячьей тулупе или бывший спортсмен на черном BMW, не имеет особого значения. Бандитов у нас принято жалеть, ведь жизнь-то у них тяжелая, а работа — нервная.



Наряду с поджанром «русский квест» скоро придется выделять еще одну экзотическую категорию — «русская игра по фильму». Что это такое? Разберем на примере «Бумер 2».

В русской игре по фильму обязательно должны присутствовать актеры, засветившиеся в одноименной картине. Лишь увидев знакомые лица, фанаты почувствуют себя спокойно.

Не стоит слишком перегружать игровой процесс. Поклонники фильма будут любоваться на знакомых героев и вряд ли захотят отвлекаться на сложные диалоги или решение каких-то задач. Какой жанр у нас самый простой? Аркады? Нет, остановимся на виртуальном тире. Причем, на самом его примитивном варианте. Заранее прописанный порядок появления противников, враги, выскакивающие на главного героя исключительно поодиночке — то, что нужно. Тут уж точно никто не запутается.

Ну а чтобы игрок не заскучал, сделаем игру покороче. Одного часа вполне хватит, чтобы еще раз просмотреть любимые ролики. Ничего не забыли? Ах да, графика! Но, собственно, зачем она нам? Наверняка в перерывах между видеовставками игрок и не заметит грошовой картинке. Вот так, тят-ляп — и на прилавок!

Круг покупателей таких игр, как «Бумер 2», четко ограничен фанатами фильма. Только они готовы выложить крупную сумму за возможность еще раз повстречать любимых героев. Другую причину для покупки игры придумать сложно.

Еще один яркий показатель никчемности игры — издатели не стали защищать диски системой StarForce. Конечно, на такое добро даже пираты не позарятся.

ДОСТОИНСТВА

низкие системные требования

НЕДОСТАТКИ

игровой процесс, графика, вторичность

GUILD WARS®

FRACTIONS™

РЕВОЛЮЦИОННАЯ
СЕТЕВАЯ
МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ
ИГРА...

WWW.GUILDWARS.COM

БЕСПЛАТНАЯ ИГРА ОН-ЛАЙН*



ARENANET

PC CD-ROM

* НЕОБХОДИМА ПОКУПКА ШИРД И ПЛАТА ДОСТУПА К ИНТЕРНЕТ

© 2005 - 2006 NCsoft Europe Ltd. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars Factions and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other trademarks or registered trademarks are property of their respective owners.

Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU



ЖАНР

стратегия (RTS)

РАЗРАБОТЧИК

Electronic Arts

ИЗДАТЕЛЬ

Electronic Arts

В РОССИИ

Софт Клаб

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Warhammer 40000: Dawn of War,
Medieval: Total War.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Минимальные — 1.6GHz, 256MB,
video GeForce 3MX/Radeon 8500 64MB
Рекомендуемые — 3GHz, 1GB,
video GeForce 4 Ti/Radeon 9000 256MB

АДРЕС В СЕТИ

www.bfme2.ea.com

НАГРАДА ЖУРНАЛА

РЕЙТИНГ



87%

The Lord of The Rings: Battle for Middle-Earth II

- Немного об экономике
- Силы
- Отряды и строения народов Средиземья
- Создание своего героя
- Война Кольца
- Прохождение

Не армия Света, не черная
банда —
Три хоббита в Мордор несут
контрабанду.
Прижались под ветром
на выступе голом —
Сэммиум, Фродо, дедушка Голлум.
А назгул как взвояет, как
мимо просвищет,
Как в бой бросит армию —
тыщу за тыщей,
Чтоб взять Минас-Турит,
чтоб Гондор разделить —
Черное дело! Позорное дело!
О. Леденев, «Несуны»

Нам предстоит, играя за шесть разных рас, на сетевых и одиночных картах отстоять дело добра или зла (не путать с модными нынче «Силами Света»: у Толкина это понятие, между прочим, вообще не встречается).

Для проявления полководческих талантов мы располагаем классической моделью RTS: строим здания, производим в них войска, воюем в реальном времени. От «схемы Warcraft» игру отличает, по большому счету, одно: бойцы сражаются не поодиночке, а в строю. Большинство солдат производится сразу целым отрядом, и в бою у этого отряда есть тыл и фланги. Несколько портит дело то, что отряды замечательно пересекаются друг с другом и даже сливаются в единой точке (чего, впрочем, лучше не допускать — а то вражеские артиллеристы получат ни с чем не сравнимое удовольствие).

Не так давно во время прогулок по интернету попался мне сайт, где продавалась карта экономики Сре-

диземья в конце Третьей Эпохи. А ведь и правда, есть здесь экономика, и в основе ее единственный ресурс. Добывается он у всех рас одинаково, из воздуха, достаточно расставить специальные здания. Но теперь есть понятие эффективности, для работы с полной отдачей фермам нужна свободная площадь, и понаставить их рядом уже не получится. А большую площадь сложнее охранять. Некоторое количество ресурсов можно добыть, уничтожая логова нейтральных монстров, а гоблины могут подзаработать на мародерстве. Каждое ресурсодобывающее строение на пятьдесят увеличивает лимит очков командования, ограничивающих размер армии. Максимально возможный предел этого параметра — тысяча.

СИЛЫ

Каждая сторона может применять своего рода магию, или, как они названы в игре, силы. Их мощь велика, но после использования силы долго перезаряжаются. Так что,

применив их не вовремя и не эффективно, можно дать существенную фору сопернику. В одиночной игре наборы сил у всех народов немного различаются, в том числе и по стоимости; в кампании силы выданы сторонам в большем количестве и вперемешку — светлые с темными. На скорость перезарядки влияет количество контролируемых сигнальных огней на карте. Покупаются силы за соответствующие очки, набираемые за уничтожение врагов; текущее число отображается над картой. Стоимость сил с первого по четвертый уровни — пять, десять, пятнадцать и двадцать пять очков соответственно.

Лечение (Heal). Восстанавливает здоровье всех бойцов в зоне действия и увеличивает численность неполных на одного воина. Действует на группу даже в том случае, если заденет краешком одного из солдат.

Сигнал к сбору (Rallying Call). На некоторое время в полтора раза увеличивает броню и атаку подразделений, на которых нацелено.



→ Flood — сильное заклинание и гроза форумов.

Ремонт (Rebuild). Восстанавливает прочность поврежденных строений.

Видение (Farsight). Можно посмотреть, что делается на другом краю карты. А противник и не узнает.

Видение палантира (Vision of the Palantir). Аналогично предыдущей силе эльфов, но доступна при игре за Изенгард.

Песнь войны (War Chant). Усиливает броню и атаку выбранных подразделений в полтора раза.

Воронье (Crebain). Кружится над полем, снижает атаку и защиту вражеских войск в зоне действия и обнаруживает спрятавшиеся отряды.

Пещерные мыши (Cave Bat). Действует так же, как и воронье Изенгарда.

Глаз Саурана (Eye of Sauron). Может переме-

щаться по карте, в зоне своего действия обнаруживает скрытые отряды, а все союзники получают усиление брони и урона в полтора раза и удвоенную скорость набора опыта.

Вызов хоббитов (Summon Hobbit Allies). Призывает три группы хоббитов и четверых героев этого народца, но даже с ними остается мало пригодным.

Залп стрел (Arrow Volley). Очень мощное и красивое в действии умение: сверху на цель падает горящая стрела, а ей вслед выпускается целая туча, гибнет вся пехота и конница в зоне действия. Рекомендуется к применению, благо стоит недорого.

■ **НА ЗАМЕТКУ:** его использование противником можно заметить по звуку и падающей стреле. Нужно срочно смещать войска.

Вызов Тома Бомбадила (Summon Tom Bombadil). Необычное свойство нашлось у этого доброго персонажа, он танцует по полю и разбрасывает врагов вне зависимости от их размера, только на героев не действует. Засланный в тыл врага, он способен уничтожить надоевшую катапульту и пару отрядов в придачу.

Вызов башни (Lone Tower). Средняя степень полезности, лучше потратить несколько раз за игру по семь сотен ресурсов, чем пять очков силы.

Туман (Enshrouding Mist). Выбранные отряды становятся невидимыми для противника.

Эльфийский лес (Elven Wood). Воздействует на землю, на выбранной территории дружелюбные войска получают увеличение брони и урона в полтора раза. Да и просто красиво посмотреть на растущие деревья.

Зараженная земля (Tainted Land). Темный аналог эльфийского леса, те же усиления брони и урона.

Вызов лучников Дэйла (Summon Men of Dale). Неплохая подмога и в защите, и в атаке, основные их цели — летающие существа и монстры врагов.

Богатства гномов (Dwarven Riches). Второе увеличивает доходность выбранной структуры.

Онустошение (Devastation). Немедленно превращает выбранный участок леса в ресурсы.

Вызов дунландских дикарей (Summon Wildmen of Dunland). Вызывает три группы разбойников, если они наносят повреждения, то воруют у противника немного ресурсов.

Индустрия (Industry). Увеличивает производительность одного из зданий втрое.

Баррикада (Barricade). Вызов одной из разновидностей защитных башен.

Приручение (Untamed Allegiance). Позволяет получить контроль над ничейными гнездами на карте. Полезность этой силы крайне сомнительная.

Мародеры (Scavenger). Пассивное умение. Каждое убийство приносит ресурсы, изучать при первой возможности.

Вызов пауков (Summon Spiderlings Allies). Несколько групп пауков приходят на нашу сторону.

Вызов дунаданских следопытов (Summon Dunedain Allies). Следопыты — вторые после эльфов

лучники в игре, а с их умением прятаться могут вести диверсионно-подрывную деятельность.

Разогнать облака (Cloud Break). Действует на всю карту, отменяет негативные эффекты ледящего дождя и тьмы и вгоняет в ступор темных.

Вызов всадников Рохана (Summon Rohan Allies). Если у врагов много обычной пехоты, но мало копейщиков, эта сила может быть очень полезной.

Вызов гигантских орлов (Summon Eagle Allies). Уничтожить всю оборону противника? Легко, если у вас есть орлы.

Вызов энтов (Summon Ent Allies). Спорная полезность, но если больше не на что потратить очки силы, пригодятся. Энты слишком медленно ползают, чтобы быть эффективными.

Бомбардировка (Barrage). На выбранной территории вызывает дождь из раскаленных камней, уничтожая войска и повреждая здания, но есть особенность — чем меньше объект по площади, тем целее он будет.

Шахта (Undermine). Строится шахта, сразу же присоединенная к сети туннелей гномов. Войска помещаются в туннель, используется эта сила, и начинается атака с неожиданного для противника направления, а то и с середины его базы.

Вызов стража (Summon Watcher). На выбранном участке из-под земли вылезает страж и уничтожает все живое вокруг себя.

Ледящий дождь (Freezing Rain). Некоторое время все противники перестают получать плюсы от лидерства.

Топливо для огня (Fuel for Fires). Пассивная сила; доходность лесопилок возрастает вдвое.

Пробуждение змея (Awaken Wurm). Вызывает плюющего огнем червя из недр земли. Он могуч против рукопашных бойцов, но против лучников бессилён.



→ Вот и кончился дракон.



➡ В тронном зале Эребора уже не осталось гномов.

Тьма (Darkness). Вся карта погружается во тьму, а союзные войска получают усиление брони и урона в полтора раза.

Вызов армии призраков (Summon Army of Dead). Открывать и применять как только возможно, они способны доставить противнику немало неприятных минут, уничтожая его войска.

Землетрясения (Earthquake). Если нужно уничтожить оборону и казармы, это наш выбор. Еще и войска покалечит.

Солнечная вспышка (Sunflare). Поджаренные солнцем орки — что может быть приятнее для эльфа? А действие именно такое.

Наводнение (Flood). Те самые водные кони из фильма, смывшие назгулов. Эффект аналогичный, назгулов и прочих героев не убьют, а вот войскам и строениям не поздоровится.

Вызов цитадели (Summon Citadel). В чистом поле начинает расти небольшой замок. Или в середине базы противника. Если нет осадных орудий, ломать цитадель ему придется долго.

Вызов дракона (Summon Dragon). На поле боя появляется дракон. Тварь отличается очень толстой шкурой, что дает ему время порезвиться среди вражеских войск.

Удар дракона (Dragon Strike). Драконы поджигают поле боя, в огне отлично горят войска, плохо, что и наши горят не хуже вражеских.

Вызов Балрога (Summon Balrog). Боец. Очень сильный боец. Использовать в гуще схватки.

ШЕСТЬ НАРОДОВ СРЕДИЗЕМЬЯ

В игре есть возможность сыграть за шесть сторон, три из них темные — гоблины, орки и уруки, а три светлые — люди, эльфы и гномы. В кампаниях людей не видно вообще, а орки Сарумана замечены только среди против-

ников. Несмотря на все различия между расами, постройки у них во многом одинаковы. Многие здания можно улучшить с первого до третьего уровня, это увеличивает их обороноспособность, дает возможность проводить изучение технологий высокого уровня и увеличивает скорость тренировки войск.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: вообще-то «урук» — это просто мордорское название боевого орка. А вовсе не особые войска Сарумана. А «урук-хай» — множественное число от этого слова, и только. В книге все это написано открытым текстом, но почему-то 9 человек из 10 ошибаются.

Герои растут в уровнях с первого по десятый, обычные войска только до пятого. Но ключевой для отрядов — второй, с этого момента в подразделение добавляется знаменосец и вне боя оно начинает медленно восстанавливать свою численность. Одиночные воины-монстры самостоятельно не лечатся.

ЛЮДИ

Самые обыкновенные люди, обходятся мечами, луками и стрелами, все чуть выше среднего уровня. Из героев могут призвать Теодена, Эовин и Зомера из Рохана, гондорцев Боромира и Фарамира, Арагорна и Гэндальфа.

Постройки

Ферма (Farm), 300. Производит ресурсы и увеличивает лимит очков командования на пятьдесят. Единственный тип строения, с течением времени получающий опыт и растущий в уровнях с первого по третий. Большой уровень приносит больше ресурсов, и ферма начинает вяло отстреливаться от врагов.

Казарма (Barrack), 300. Тренирует солдат Гондора и стражей башни. К третьему уровню обрастает двумя башнями с лучниками.

СТОИМОСТЬ И ЧИСЛЕННОСТЬ ОТРЯДОВ			
Отряд	Ресурсы	Очки командования	Численность
ЛЮДИ			
Солдаты Гондора	200	60	15
Стражи башни	350	60	15
Лучники Гондора	250	60	15
Следопыты Итилиэна	500	60	10
Дунаданские следопыты	250	60	
Рыцари Гондора	500	60	15
Рохирримы	750	60	15
Требуше	1000	25	1
ЭЛЬФЫ			
Воины Лоризна	300	60	15
Часовые Серых Гаваней	300	60	15
Лучники Лоризна	300	60	15
Лучники Зачарованного леса	800	60	10
Конные копейщики Ривенделла	500	60	15
Энт	1000	50	1
ГНОМЫ			
Стражники	250	60	15
Фаланга	300	60	15
Метатели топоров	250	60	15
Лучники Дэйла	500	60	10
Боевая телега	500	50	1
Разрушитель	600	25	1
Катапульта	800	25	1
МОРДОР			
Орки-воины	100	60	15
Орки-лучники	300	60	15
Истерлинги	400	60	15
Харадримы	500	60	10
Пираты Умбара	400	60	15
Горный тролль	500	50	1
Тролль-барабанщик	750	25	1
Атакующий тролль	1000	50	1
Слон	1600	100	1
ГОБЛИНЫ			
Гоблин-воин	75	60	15
Гоблин-лучник	20	60	15
Паучки	300	60	10
Гоблины-наездники на пауках	600	60	6
Полу-тролли	400	48	8
Пещерный тролль	500	25	1
Горный гигант	1000	50	1
ИЗЕНГАРД			
Урук-хай	300	60	15
Арбалетчики-уруки	300	60	15
Пикенеры-уруки	400	60	15
Берсерки-уруки	300	20	1
Наездники на варгах	500	60	10
Таран	400	25	1
Мина	500	10	1
Осадная лестница	150	4	1
Баллиста	300	25	1

Стрельбище (Archery Range), 300. На первом уровне тренирует лучников Гондора, на втором следопытов Итилизна, а третий позволит изучить огненные стрелы.

Конюшни (Stables), 600. Здесь тренируются рыцари Гондора, а со второго уровня — всадники Рохана.

Осадная мастерская (Siege Works), 800. Сооружает единственное осадное орудие, доступное людям, — требуше, после улучшения до второго уровня позволяет оснащать их огненными зарядами.

Башня (Battle Tower), 500. Защитное сооружение, атакующее врага стрелами, способно вместить два отряда лучников для увеличения наносимых повреждений. Возможно улучшение вооружения до огненных стрел.

Колодец (Well), 300. Лечит дружелюбные отряды вокруг себя, если они в данный момент не атакуются.

Статуя героя (Heroic Statue), 300. Все союзники в радиусе действия получают усиление защиты и атаки на пятьдесят процентов и ускорения набора опыта вдвое. Пехота становится дешевле, эффект от нескольких статуй складывается, также на 10 увеличивается лимит очков командования.

Кузница (Blacksmith), 1000. На первом уровне изучается знамя, поднимающее уровень подразделения до второго, на втором — кованые клинки, на третьем — тяжелая броня. Снижает стоимость приобретения улучшений для войск; величина этой скидки зависит от количества кузниц в распоряжении игрока.

Рынок (Marketplace), 1500. Здесь исследуются экономические улучшения — доходность ферм, количество ресурсов, возвращаемых при сносе здания.

Узел стены (Wall Hub), 200. Рабочие не могут строить стены, те достраиваются от уже возведенных узлов. В стене можно сделать ворота, возвести башню с лучниками



➔ Вызванный темными дракон разрушил укрепления и сейчас возьмется за крепость.

или площадку для требуше или сделать потайной ход с дверцей для союзных сил.

Крепость (Fortress), 5000. Ключевое строение всего поселения, может готовить строителей, призывать и воскрешать погибших героев. Вокруг нее семь площадок для возведения дополнительных улучшений, можно построить башню лучников, узел стены, возвести катапульту или увеличить жилую площадь. Можно улучшить и саму крепость:

➔ Знамена уменьшают стоимость призыва героев.

➔ Дом лечения снижает цену возвращения их к жизни.

➔ Огненные заряды увеличивают повреждения окружающим врагам от стрел и катапульт.

➔ Кипящее масло льется на недругов, подошедших близко.

➔ Нуменорская каменная кладка увеличит прочность крепости и прилегающих стен.

➔ Башня из слоновой кости позволяет использовать палантин, на полминуты открывающий всю карту.

Войска

Солдаты Гондора (Gondor soldiers). Самая простая пехота, используется против пикинеров противника. Специальное построение — стена щитов, увеличивает защиту на четверть, но снижает скорость на сорок процентов.

Стражи башни (Gondor tower guard). Элитная гондорская пехота с пиками, предназначена для борьбы с кавалерией, но ничуть не хуже обычных солдат расправляется с пехотой врага. Может строиться ежом.

Лучники Гондора (Gondor archer). Обыкновенные лучники, использовать только при больших затруднениях с ресурсами.

Следопыты Итилизна (Ithilien ranger). Лучшие лучники людей, эффективны против монстров; находясь в лесу, скрываются в тени. Специальная особенность — залп стрел, радиус действия не такой большой, как у используемой силы, но при попадании ничуть не менее смертоносен. Наиболее часто используемые войска.

Дунаданские следопыты (Dunedain ranger). Можно нанять только в захваченных тавернах; превосходят своих коллег из Итилизна и при этом стоят в два раза дешевле.

Рыцари Гондора (Gondor knight). Начальная кавалерия Гондора, но, опять-таки, зачем тратить на нее очки командования, если есть всадники Рохана?

Рохирримы (Rohirrim). Элитная конница людей.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** «рохиррим» — вообще-то множественное число, единственное — «рохир». Но так уж повелось в наших переводах...

Требуше (Trebuchet). Осадное орудие, после улучшения способно стрелять огненными камнями. При разрушении зданий без него трудно обойтись.

Эльфы

Как им и положено по происхождению, лучшие стрелки в игре, к их улучшенным лучникам мало кто сможет подойти целым. Герои, которых могут вызывать эльфы: Глорфиндель, Арвен, Халдир, Леголас, Трандуил и Элронд.

Постройки

Маллорн (Mallorn tree), 300. Производит ресурсы с помощью фотосинтеза, увеличивает лимит очков командования. Растет со временем, повышая свою доходность.

Эльфийская казарма (Elven Barrack), 300. Позволяет тренировать воинов и лучников Лоризна и часовых Серых Гаваней, а с третьего уровня — лучников Зачарованного леса.

Зеленые пастбища (Green Pasture), 600. Обыкновенная конюшня для тренировки копейщиков.

Поляна собраний энтов (Entmoot), 1000. Эльфийская «осадная мастерская», можно тренировать обычных энтов или призвать Фангорна.

Кузня Эрегиона (Eregion Forge), 1000. На первом уровне можно изучать знамя для войск и доспехи, на втором — особые клинки, а на третьем — стрелы с серебряными наконечниками.

Статуя героя (Heroic Statue), 150. По действию полностью



➔ Удар конницы по отряду лучников ведет к тяжелым потерям среди гоблинов.



→ Хроники пикирующих орлов...

сходна с людской, те же усиления брони, урона и скорости набора опыта в полтора раза и та же «скидка» на пехоту.

Зеркало Галадриэли (Mirror of Galadriel), 200. Лечит окружающие союзные отряды, если те в данный момент не атакованы.

Башня (Battle Tower), 700. Оснащена стрелковым оружием, после улучшения использует стрелы с серебряными наконечниками. Внутри можно разместить два отряда лучников.

Узел стены (Wall Hub), 150. Между ними возводятся стены, но эльфам недоступны ни башни, ни осадные орудия.

Крепость (Fortress), 5000. Тренирует строителей и призывает и воскрешает героев. На площадках можно построить узел стены, башню с лучниками, бодрствующего энта или водные врата. Последнее — сила наводнения в миниатюре, смывает всех неосторожно приблизившихся врагов. У самой крепости возможны следующие улучшения:

➤ **Волшебная наковальня** снижает стоимость улучшений войск, эффект от нескольких крепостей складывается.

➤ **Туман благословения** делает дружественные отряды вокруг крепости невидимыми.

➤ **Кристалльный ров** снижает повреждения от рукопашных атак.

➤ **Волшебный фонтан** лечит окружающие войска и воскрешает героев на четверть быстрее.

➤ **Виноградная лоза** увеличивает прочность крепости и стен.

➤ **Насест** позволяет тренировать гигантского орла.

Войска

Воины Лоризна (Lorien Warrior). Начальная эльфийская пехота, эффективна только против вражеских копыеносцев. С такими лучниками, как у эльфов, их ценность сомнительна.

Часовые Серых Гаваней (Mithlond Sentries). Эльфийские копейщики, могут строиться ежом.

Нужны, чтобы прикрывать стрелков от набегов кавалерии и монстров.

Лучники Лоризна (Lorien Archer). Как и все войска начального уровня, используются при старте игры.

Лучники Зачарованного леса (Mirkwood Archers). Лучшие лучники в игре, после изучения серебряных стрел к нескольким их отрядам почти никто не сможет подойти. Вблизи деревьев скрываются с глаз противника, при этом могут атаковать.

Конница Ривенделла (Rivendell Lancers). Единственная кавалерия эльфов с очень мощной атакой, для уничтожения отряда пехоты зачастую достаточно одного захода.

Энт (Ent). Ходячие деревья служат осадными машинами эльфов, но, в отличие от механизмов, хороши в рукопашной. Единственно, боются копейщиков. И огня.

Гномы

Специалисты по ближнему бою и инженерии, они немного уступают другим народам в стрельбе. Но выручают соседи: их лучники — люди из дружественного города Дэйл. Героев, которых могут призвать гномы, немного: Глоин, Гимли и король Даин.

Постройки

Вход в шахту (Mine Shaft), 300. Собирает ресурсы, улучшается, как и у прочих, но главная особенность — все они соединены сетью туннелей, что позволяет перебрасывать войска на большие расстояния за ко-

роткое время. Единственное ограничение — размер, катапульты и энты застрянут в узких штольнях.

Зал воинов (Hall of Warriors), 400. Тренирует стражников и фалангу гномов, здесь же изучается знамя.

Стрельбище (Archery Range), 600. Здесь тренируются метатели топоров, а со второго уровня здания — лучники Дэйла, тогда же можно изучить огненные стрелы.

Кузнечная мастерская (Forge Works), 800. В этом здании гномы проводят все улучшения оружия и доспехов, а так же производят боевые телеги и осадные машины. Большинство улучшений доступно на втором и третьем уровнях.

Башня (Battle Tower), 500. Башня, из которой метают топоры по всем врагам в окрестностях. Можно закалить лезвия оружия и поместить два отряда для усиления огня.

Очаг (Hearth), 300. Знакомое сооружение, сменилось только название — лечит дружественные соединения вокруг себя.

Статуя героя (Heroic Statue), 300. Усиление брони и урона в полтора раза у всех вокруг, ускоренный набор опыта и удешевление пехоты.

Узел стены (Wall Hub), 200. К стене можно пристроить полный набор улучшений — ворота, башню метателей топоров, катапульту, потайной ход.

Крепость (Fortress), 5000. Призываем и воскрешаем героев и нанимаем строителей. Снаружи можно пристроить семь улучшений из следующего списка: узел стены, башня метателей топоров, катапульты и помещение для гарнизона. Улучшить можно и саму крепость:

➤ **Знамена** снижают стоимость призыва героев.

➤ **Запасы на случай осады** исцеляют окружающих союзников.

➤ **Качественные боеприпасы** добавляют повреждение огнем башням и катапультам.

➤ **Бочонки с маслом** запускаются во врагов и при ударе взрываются.

➤ **Работа гномов** усиливает крепость и стены вокруг.

➤ **Мощная катапульта** позволяет вести обстрел камнями на большой дистанции.

Войска

Стражники (Guardians). Пехота с хорошей защитой, неплохо, но в ближнем бою против монстров даже им не выстоять. Способны усиливать себя в полтора раза, что оставляет их на службе.

Фаланга (Phalanx). Копейщики гномов, способны противостоять даже монстрам, а конница ложится еще на подходе.

Метатели топоров (Axe Thrower). Начальные стрелки гномов, очень маленький радиус стрельбы, что недопустимо для выживания. Зато урон большой.

Лучники Дэйла (Men of Dale). Уже намного лучше, чем метатели, особенно ценны из-за своего умения *черная стрела*, попадание которой вселяет в противника страх и заставляет убежать от них.

Боевая телега (Battlewagon). У гномов нет конницы, зато есть прекрасная альтернатива ей, главное, не кидаться на вражеских копейщиков. Можно улучшить, разместив на подножке лучников, метателей топоров, знамя или очаг.

Разрушитель (Demolisher). Очень мощное осадное орудие, для разрушения большинства зданий достаточно двух-трех ударов. Недостаток один — бьет, подойдя к цели вплотную.



→ Так гномы охотятся на драконов.



➔ Откройте, кому говорят! Дверь ломать будем!

Катапульта (Catapult). Метательная машина; в отличие от своих аналогов у других рас швыряет по два камня сразу.

МОРДОР

Вот и воплощение зла попало под наш пристальный взгляд. Им победа дается не умением, а числом, желательно при поддержке кого-нибудь великого. Из героев они могут призвать аж пять назгулов, короля-призрака и глас Саурана.

Постройки

Скотобойня (Slaughter house), 300. Ферма — она и в Мордоре ферма, даром что назвали по-другому, кровавее.

Лесопилка (Lumber mill), 450. Пока светлые дружно берегут природу, темные изобрели еще один способ добычи ресурсов. Пока есть деревья, валить их гораздо выгоднее фермерства, но орки-рабочие понемногу «отъедают» очки командования.

Яма орков (Orc Pit), 300. Тренирует воинов и лучников из числа орков, здесь же проводится улучшение знамени.

Дворец харадримов (Haradrim Palace), 500. Ну и самомнение у них, дворец... Ну да ладно, пользу приносит — тренирует лучников и воинов с далеких юга и востока, а заодно изучает огненные стрелы.

Клетка троллей (Troll Cage), 750. Тролли на любой вкус! Обычные, горные, или дрессированные — барабанщики и атакующие. Чем выше уровень, тем качественнее товар!

Большая осадная мастерская (Great Siege Works), 800. На первом уровне может создавать таран, на втором — катапульту.

Слоновый загон (Mumakil Pen), 1000. Предназначение одно — растить слонов для нашей армии, можно улучшить, но кроме плюсов к скорости тренировки ничего не даст.

Таверна (Tavern), 500. Место, где всегда можно нанять пиратов из

гаваней Умбара, здесь же проводят исследование брони и оружия.

Башня (Battle Tower), 700. Можно улучшить вооружение до огненных стрел.

Крепость (Fortress), 5000. Все те же герои и строители... Возможные пристройки: баррикада, катапульта и страж врат. Последний вселяет ужас в приближающихся чужаков, что заставляет их бежать без оглядки. Крепость можно улучшить следующим образом:

➔ **Костры рока** снижают затраты на героев и строителей;

➔ **Ров лавы** снижает урон, наносимый крепости рукопашными атаками;

➔ **Огненные заряды** повышают урон от катапульт и баррикад;

➔ **Котел магмы** наносит повреждения всем врагам в округе;

➔ **Магия Моргула** повышает прочность стен крепости;

➔ **Шпиль Горгорота** позволяет запускать гигантский огненный шар.

Войска

Орки-воины (Orc Warriors). Это не солдаты, это мясо, те, кто проложат дорогу своими тушками нашим победоносным войскам... Строить их надо много, а потом отправлять на убой.

Орки-лучники (Orc Archers). Стреляют на очень короткую дистанцию, подойдя к врагу почти в упор. На первых порах пойдет, может, даже куда и попадут, а нет, так туда же, на прорыв обороны врага.

Истерлинги (Easterlings). Восточные копейщики, но в любом случае лучше нашей орочьей пехоты.

Харадримы (Haradrim). Отличные восточные лучники, теперь можно забыть и об орках-лучниках. С эльфами им тягаться не с руки, а дуэль с лучниками других наций может закончиться в нашу пользу.

Пираты Умбара (Corsair of Umbar). Странные ребята, могут как сражаться в рукопашной, так и кидать бомбы, только толку что от одного, что от второго, примерно ноль.

Горный тролль (Mount Troll). Стоит дорого, а умеет очень мало, и первые же копейщики или элитные лучники продырявят его во множестве мест. Лучше подождать и прикупить особь посолиднее.

Троль-барабанщик (Drummer Troll). Барабанным боем распространяет влияние лидерства на окружающие войска — они получают увеличение брони и урона и ускоренный набор опыта.

Атакующий тролль (Attack Troll). Расшвыривает пехоту, кавалерию и, если добежит, лучников, после встречи с копейщиками не жилец. Имеет смысл водить с собой парочку для ускоренного разрушения зданий и разгон армий противника.

Слон (Mumakil). Грозная разрушительная сила для зданий, опасен и для скоплений войск. Толстокож, но если лучники за него всерьез возьмутся, погибнет еще на подходе к цели.

ГОБЛИНЫ

Если орки — пародия на воинов, то гоблины — пародия на самих орков, настолько они хилые. Атака очень большой толпой для них — единственный способ победить. Если бы не тролли, не дожили бы гоблины до Третьей Эпохи. Из героев могут призвать короля гоблинов, Шелоб и владыку драконов.

Постройки

Туннель (Tunnel), 300. Средство получения ресурсов и способ быстрого передвижения для гоблинов и их союзников.

Лесопилка (Lumber Mill), 450. Не отстают от собратьев по мировоззрению и рубят лес на щепки.

Пещера гоблинов (Goblin Cave), 400. Здесь тренируются гоблины воины и лучники.

Паучья яма (Spider Pit), 600. На первом уровне можно строить паучков, неплохо справляющихся с мечниками, а на втором — гоблинов-наездников на пауках, третий позволит изучить использование яда.

Разлом (Fissure), 700. Первый уровень дает возможность тренировать полу-троллей, второй пещерных троллей, а третий — горных великанов.

Охранная башня (Sentry Tower), 500. Атакует врага стрелами, которые можно улучшить до огненных, можно усилить, поместив в качестве гарнизона два отряда лучников.

Сокровищница (Treasure Trove), 1000. Где еще гоблин может познавать новое? Конечно, среди своих сокровищ! Там и доспехи на всю армию ни с того ни с сего отыщутся, и новое оружие.

Крепость (Fortress), 5000. Нанимает строителей и призывает и воскрешает героев. Можно пристроить башню лучников, гигантского часового, орду пауков и нору, соединяющую крепость с цепью туннелей. Возможные улучшения:

➔ **Облако летучих мышей** обнаруживает спрятавшиеся отряды противника;

➔ **Хребет лезвий**, наносящий повреждения всем войскам противника в округе;

➔ **Огненные заряды** для башен;

➔ **Паутинный кокон** увеличивает броню крепости;

➔ **Насест** позволяет вызвать огненных дракончиков.

Войска

Гоблин-воин (Goblin warrior). Отряд, нужный исключительно на мясо, для прикрытия больших, страшных и тяжелых.

Гоблин-лучник (Goblin archer). На безрыбье и рак — рыба, других лучников нет и не предвидится, придется использовать этих.

Паучки (Spiderlings). Странный отряд, вроде бы неплохо справляются с отрядами ближнего боя, но под обстрелом лучников гибнут как мухи. Лучше уж развить до наездников.

Гоблины-наездники на пауках (Goblin spider riders). Великолеп-



➔ Эльфийским транспортам не уйти от кораблей Умбара.



У гоблинов одна правильная тактика — атаковать массой.

ная кавалерия, одна из лучших в игре, перемалывает даже копейщиков, хотя и не без потерь. Эти войска — немногое, чем гоблины могут гордиться.

Полу-тролли (Half-troll Marauders). Неплохие копейщики, разделяющие конницу, способны победить и пехоту, но против лучников ни единого шанса.

Пещерный тролль (Cave Troll). Нечто среднее между рукопашным и осаждающим бойцом, в итоге не годится ни на что, и урон маленький, и броней обделен.

Горный великан (Mount Giant). Самая настоящая осадная машина, не всякая катапульта сравнима с ним по дальности.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** великаны — самый загадочный народ Средиземья. Встречаются они у Толкина ровно один раз — когда Бильбо в грозу в горах видит резвящихся гигантов. Да и были ли они — или привиделись бедному маленькому хоббиту с перепугу?

ИЗЕНГАРД

Настолько ли великие воины — урук-хай, как о них говорят? С героями им точно не повезло — Саруман, Грима да два орка, выбившихся из рядовых.

Постройки

Горн (Furnace), 300. Ферма, которую обозвали печкой, но ресурсы она производит не перестала.

Лесопилка (Lumber Mill), 450. При помощи орков-рабочих превращает окрестные леса в ресурсы. А в Изенгарде с лесами проблем не было. До недавнего времени.

Яма уруков (Uruk Pit), 350. Казарма уруков, здесь тренируются и пехота урук-хай, и арбалетчики, и пикинеры.

Яма варгов (Warg Pit), 500. Производит наездников на варгах, кавалерию урук-хай.

Осадная мастерская (Siege Works), 800. По части осадных работ уруки превзошли даже гномов, в их арсенале баллиста, мина для подрыва стен, лестницы и обычный таран. Чтобы строить что-то лучшее последнего, нужно провести улучшение до второго уровня.

Обзорная башня (Lookout Tower), 700. Обычная защитная башня, обстреливающая врагов стрелами. Те же огненные стрелы и те же два места для лучников.

Варг-часовой (Warg Sentry), 400. Варг на привязи, при подходе противника его можно спустить с цепи.

Оружейная (Armory), 1000. Все улучшения атаки и защиты, доступные урукам, собраны здесь.

Крепость (Fortress), 5000. Строители... Герои... и все на тех же условиях. К крепости можно пристроить башню лучников, башню с баллистой, аппарат, выпускающий мины, и узел стены. Улучшения, которые можно провести в самой крепости:

➤ **Смертоносное воронье** увеличивает радиус обзора крепости и обнаруживает скрытых противников;

➤ **Пылающие кузны** снижают стоимость улучшений отрядов, чем больше крепостей оборудованы ими, тем дешевле;

➤ **Рытье ям** делает здания и стены дешевле, эффекты от нескольких крепостей суммируются;

➤ **Огненные заряды** повышают урон от башен и баллист;

➤ **Металлическое покрытие** укрепляет крепость и стены вокруг нее;

➤ **Волшебная башня** может бить молниями в любое место на карте.

Войска

Урук-хай (Uruk-hai). Самая обыкновенная пехота, применяемая против копейщиков. Могут использовать построение «стена щитов», увеличивающее защиту за счет скорости.

Арбалетчики-уруки (Uruk crossbowmen). Неплохие стрелки, а других и нет, поэтому будем есть, что дают.

Пикинеры-уруки (Uruk pikeman). Отличные пикинеры, без труда побеждают даже пехоту, не говоря о главной своей жертве — коннице.

Берсерки-уруки (Uruk berserker). Всего один боец, зато какой! Держит в руках бомбу и крушит все; стоит ему умереть, случится большой взрыв.

Наездники на варгах (Warg riders). Единственная конница, доступная Изенгарду, способна к временному усилению атаки в два с половиной раза.

Таран (Battering Ram). Таран обыкновенный, для пролома стен и ворот. Сам по себе не дойдет, а вот в толпе слом лишних строений на карте пройдет отлично.

Мина (Explosive Mine). В самый раз сказать «как в кино». Два урука притащат к цели бомбу приличных размеров. И бросят там, а сами исчезнут в никуда. Дезертиры. Теперь в эту бомбу нужно выстрелить или ударить ее, чтобы взорвалась.

Осадная лестница (Siege Ladder). Отряд из разряда «чтобы было как в кино», в игре стены проще сломать, чем штурмовать.

Баллиста (Ballista). Осадное орудие Изенгарда, из-за пологой траектории дротик быстрее летит к цели и чаще попадает по войскам.

МОЙ ГЕРОЙ!

Отдельного упоминания заслуживает редактор героев. Сначала нам предлагается выбрать один из пяти классов: герой запада, эльф, волшебник, гном, слуга Саурана и человек, предавшийся злу, и два-три типа для каждого из них. От класса зависит набор умений, которые герой может выучить, и сторона, за которую он способен биться, тип влияет исключительно на внешний вид. Только у магов не стоит проблема выбора, на чьей стороне сражаться, их можно выбрать как при игре за темных, так и за светлых. Несмотря на обилие выбора умений и десять очков, выделенных на них, максимальное число доступных героев — пять, остальные пять можно потратить только на второй-третий уровень взятых ранее. Если набор не нравится, его всегда можно изменить и найти более подходящий для себя. А вот о том, какое умение на каком уровне персонажа станет доступно, игра хранит молчание. Что тут сказать — тренируйте до десятиго и пользуйтесь всем арсеналом.

■ **НА ЗАМЕТКУ:** самый сильный герой получается из мага с заклинанием перемещения высшего уровня *великая телепортация*. Достаточно организовать хорошую оборону на отдельном участке и по частям переносить туда превосходящие силы врагов.

Не обошлось и без статистики, где собраны все победы нашего героя. Но некоторые строчки вызывают улыбку; как вам, например, число побежденных арагорнов и фродо? За особые заслуги дают награды, некоторые не представляют никакой ценности, для получения других нужно очень постараться. Что значит — выиграть Войну Кольца? А в сравнении с двумястами победами над игроками-людьми?



На анимацию приятно смотреть, на этом кадре видно, как варится урук-хай.



Никакой человечности у этого Братства, убивают беззащитных лесорубов, еще и призраков привели.

ТЕНДЕНЦИИ МОДЫ

Успех серии **Total War** не дает покоя многим, не избежала искушения заимствования этой гениальной идеи и Electronic Arts, нарезав Средиземье на мелкие кусочки и подав получившуюся стратегическую карту под видом Войны Кольца. В каждой провинции можно построить два сооружения на выбор из четырех типов: крепость, приносящее ресурсы здание, барак или кузницу. В некоторых провинциях, например, в Ривенделле, одно из мест уже занято крепостью. Каждая провинция дает определенные плюсы армии или экономике, несколько рядом находящихся территорий объединены в регионы, обладающие собственными плюсами. На старте каждой стороне принадлежит по одной провинции, по три незлитных отряда и три героя. Но собственноручно созданного и выбранного на старте здесь нет, ждите боя для встречи с ним.

■ ЭТО ВАЖНО: войска без героя не могут атаковать и способны перемещаться только в пределах контролируемых территорий.

Ход состоит из трех фаз: тактической, боевой и отступления. Во время тактической фазы перемещаются войска и отдаются приказы на строительство зданий и тренировку войск. Крепость строится два хода, остальные по одному, обычные и элитные войска также тренируются ход и два. В кузнице можно улучшить подразделения, но это значит не выдать им броню и оружие, а вмиг довести их до пятого уровня. С фазой отступления тоже все ясно, в это время убегают побежденные, и если в результате первой фазы две армии противоборствующих встречаются в одной провинции, начинается вторая фаза, боевая. Разрешить ситуацию можно двумя способами — автобитвой или в режиме реального времени. Расчет исхода боя, сделанный компьютером, происходит по странному алгоритму, или, что

вернее, примитивному, отряды сторон уничтожают по очереди, у кого армия больше, тот и победил. Только победа кремниевому другу за вас может оказаться пирровой.

С боем в режиме реального времени все гораздо интереснее. Не стоит ждать тактики уже упомянутой **Total War**, это обычная одиночная миссия с измененными стартовыми условиями — всегда будут выданы два строителя и шесть тысяч ресурсов, а остальное — согласно положению на стратегической карте. Есть крепость, ферма и три отряда — получите их и здесь. Но вот незадача, если при взгляде на Средиземье с высоты птичьего полета бараки тренировали и кавалерию, и лучников, то теперь только пехоту, а кузница начинает делать доспехи и оружие вместо повышения уровня. Взаимосвязь между стратегической и тактической картой в отношении подразделений выглядит еще более комично: если на момент начала боя в провинции был один герой, то вне зависимости от количества и качества натренированных войск он опять останется в одиночестве, если придет с тремя отрядами, столько же при нем и останется. Даже если пришедшие погибнут смертью храбрых, итоговое число не изменится. Герои, призванные во время боя, также уходят в небытие, а из-за полученных уровней становятся только дороже, так что забудьте о собственном альтер эго и играйте тем, что дают. Мало того, отряды сохраняют все улуч-

шения брони и оружия, полученные на миссиях; на глобальной карте их получить нельзя.

■ НА ЗАМЕТКУ: все вложенные в силы очки сбрасываются после сражения, и в начале каждого боя нужно распределять их заново.

ПРОХОЖДЕНИЕ

ВО СЛАВУ САУРОНА!

Lorien

Обучение проходили? А зря, придется повторить. Строим... тренируем... атакуем. Совет только один: натренированных пещерных троллей и горных великанов во время сражений с эльфами держите подальше от основных войск. Тонкая организация назгулов позволяет им насладиться исключительно ближним боем, а тут булыжник в спину, да по старым хрупким костям... Вот если есть здания в пределах досягаемости — другое дело.

Gray Havens

Еще одно обучение строгого режима, шаг в сторону сделать нельзя — кнопки заблокированы. Ну что же, следуя инструкциям, захватываем верфи, строим черные корабли и охотимся за конвоями эльфов. Затем настанет очередь корабля с катапультой — нужно очистить побережье от эльфийских башен для высадки десанта. До подхода транспортов есть время, стоит увеличить численность своего флота, улучшить корабли и захватить аванпост на стартовом острове. Десант пройдет удачно, эльфы будут задавлены численностью, останется развить базу, приобрести улучшения и вперед, сметая все на пути. Одновременно стоит получить контроль над заливом для бомбар-

дировки с моря и при первой возможности заказать второй корабль с катапультой. Можно еще облегчить себе жизнь — высадить два начальных отряда пиратов возле эльфийских верфей и захватить их, корабли больше не будут мешать, и можно сосредоточиться на уничтожении города с моря.

Shire

До места встречи с подкреплением можно вообще ни о чем не беспокоиться, местные хоббиты с палками бьют слабее укуса комара. Опасность придет позже, после строительства базы — дунаданские следопыты. Крепость нужно строить посередине между бродом и мостом, это два основных пути атак. Ни конницы, ни копейщиков у светлых не будет — будем строить гоблинов на пауках. Первое место силы уничтожается по пути к будущему лагерю, вторым нужно взяться за то, что на юге и подниматься вверх, к следующим. У последнего, северо-западного, сразу за Торбой, будет большая засада следопытов; ни пехота, ни лучники гоблинов ничего не смогут противопоставить им даже при помощи сил; здесь-то и пригодятся наездники пауков. Но когда кажется, что победа будет у нас в руках, придут войска Сарумана из Изенгарда. Наскоком их взять не получится, помешают баллисты, нужно уничтожить уроков на варгах и отойти за мост, после чего отбить первую атаку и убить вражеского героя. Теперь можно контратаковать, и не забудьте сменить оружие наездников пауков на луки.

Fornost

Цель поставлена четко и ясно: убить всех дунаданов и гномов. Нам, гоблинам, не привыкать к та-



Земля, земля, я девятый, полет проходит нормально...



Чудовище пало у наших ног!

кой работе, а троллям головы разбивать — в радость. В лоб идти бесполезно, стены разрушить нельзя, придется лезть через них... Но чтобы не оставить там войска, нужно подготовиться — выдать лучникам огненные стрелы и одеть в улучшенные доспехи. Катапульты возле главного входа, контролируемые значительную площадь внутри крепостных стен, можно уничтожить с помощью сил страж или вызов дикарей. Дунаданские следопыты делают вылазки, проковыривая двери в стенах и срочно заделывая их за собой, уничтожать их нужно несколькими отрядами гоблинов на пауках, чем больше их воспитаем до пятого уровня — тем лучше. Штурмуем стену гоблинами-лучниками, используем доступные силы для их усиления и уничтожаем тренировочные площадки, повторяем штурм с левой стороны. С группой в центре поможет справиться страж, а с следопытами на стенах возле ворот — четыре-пять троллей, ими же ломаем здания.

Внешний двор взят, но начинает работать земляной молот, раз в пять минут делающий очень больно нашим войскам. Расположено сие чудо инженерной мысли гномов в северо-восточном углу карты, но штурм внутреннего двора придется начинать с западного крыла, оно не прикрыто катапультами. Пока наши войска ломают ворота, строим туннели с обеих сторон внешнего двора, а слева — разлом, пещеру гоблинов и две паучьих ямы. Как только ворота сломаны, гоблинами на пауках уничтожаются все катапульты на стенах, до которых только можно дотянуться, тролли уничтожают здания, а лучники занимают войсками. После наша «кавалерия» должна бегать по полю и разбрасывать гномов и дунаданов. Ос-

талось долго и нудно продвигаться к цели, сражаясь с все новыми и новыми отрядами врага.

■ **НА ЗАМЕТКУ:** когда подходит время удара молота, лучше отвести войска к западному краю карты, на расстоянии сила удара меньше.

Mirkwood

Теперь на нашей стороне орки с очень урезанным деревом строительства — у нас нет ни кавалерии, ни отрядов с пиками, а у эльфов сильная конница и лучники в масках. Брод через реку на востоке от нашего лагеря, но он охраняется большой группой эльфов, проще всего уничтожить их силой вызова стража. Теперь пробежка по речке под камнями энтов; лучше проводить отряды или по одному, или очень плотной группой. На этом пятачке стоит построить яму орков, мрут они как мухи, а существующими отрядами стоит заняться уничтожением ходячих деревьев и их полян собраний. Как только будет обнаружена дорога, начнутся атаки эльфов, а нам под их натиском придется построить и удержать в целости четыре сторожевых башни. Между двумя центральными нужно построить крепость с улучшениями башен. У эльфов две базы — с крепостными стенами на севере, там у них много войск, и на востоке, без оборонительных сооружений, но войск очень много. Первая уничтожается при помощи троллей, вторая — еще и с использованием все той же силы вызова стража.

Withered Heath

Нужно освободить подрастающее поколение драконов из четырех загонов. Первый совсем рядом с нашим лагерем, почти не охраняется, здесь дракончиков можно ос-

вободить сразу. Для дальнейшего нужны атакующие тролли и катапульты, одна из них сама приползет в наши владения. Штурм гномьих укреплений прост — вся армия идет вперед и уничтожает башни с катапультами. Если есть возможность — осадными орудиями уничтожаются башни метателей топоров и ворота. Легче захватить сначала западную тюрьму, потом северную и напоследок восточную, как самую сложную для штурма, к ней лучше подойти со всеми возможными дра-

кончиками. Атаковать стоит в две волны, в первой должны быть орки-воины, которым достанутся камни катапульт со стен, во второй — герои, тролли и дракончики. Но пока мы воюем с гномами на северо-западе, их восточный форт присылает нам гостинцы в виде осадных орудий; для защиты стоит оставить несколько отрядов орков-воинов, они же и первыми пойдут на штурм. Теперь наш путь на север, к Великому Дракону, через хлипкие отряды лучников Дэйла.

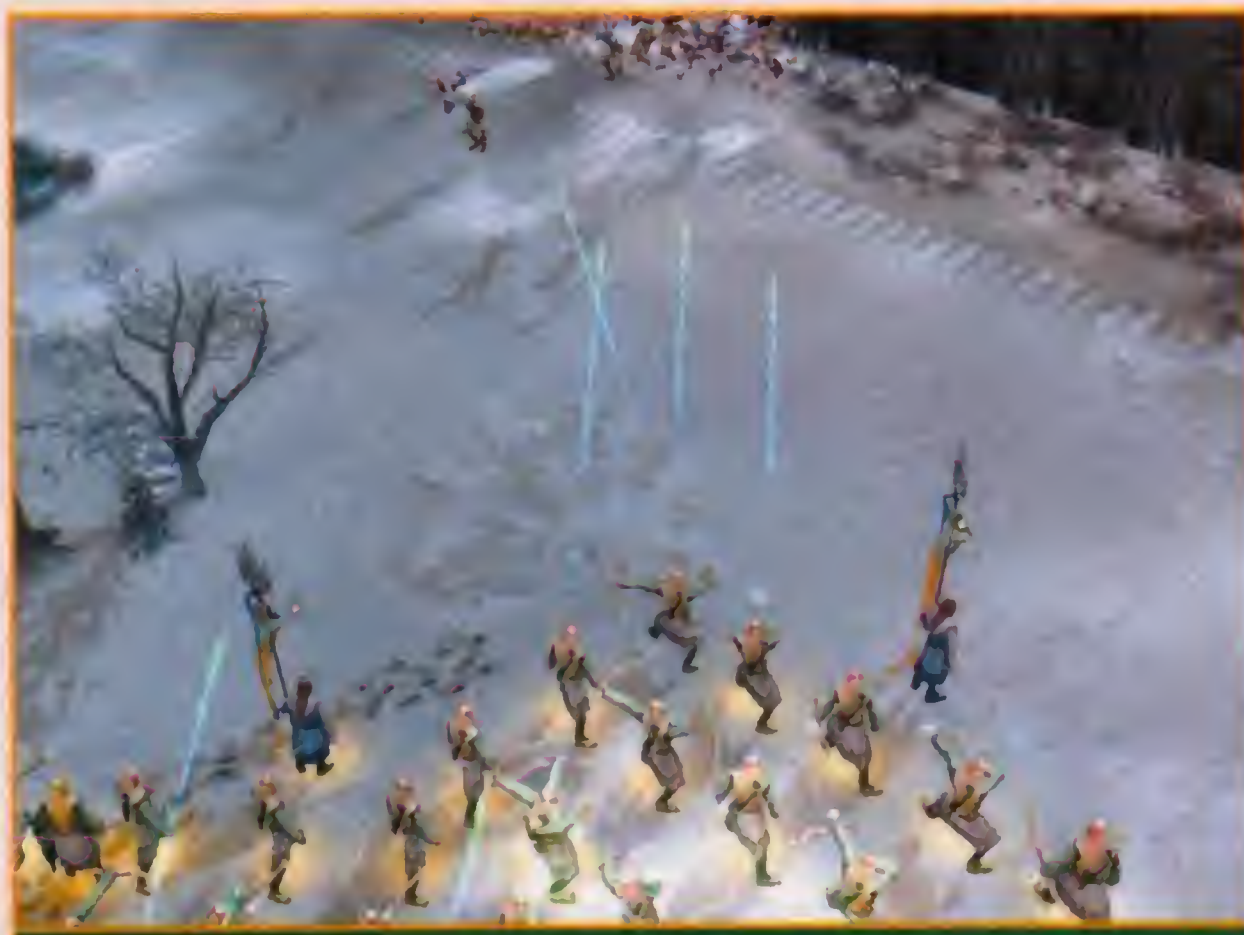
Erebor

Дэйл пойдет под снос, так решил Саурон! Уничтожаем здания и собираем оставшиеся ресурсы, при возможности нужно уничтожить и охранные башни на другом берегу. Затягивать с решением задачи не стоит — гномы уже отправили войска нам навстречу. После прибудут строители и назгулы. Начинать строительство нужно исключительно с крепости, а не с лесопилок или

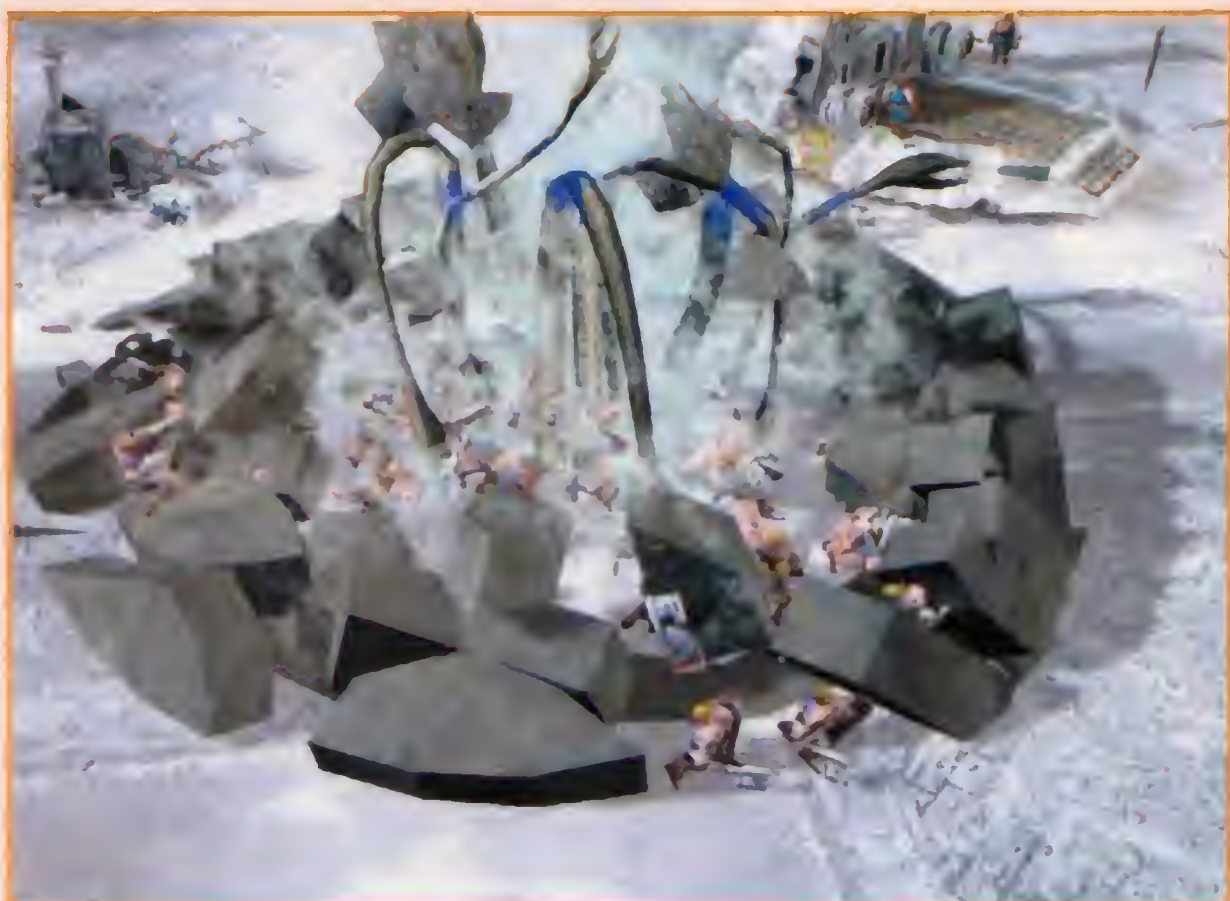
скотобоев, иначе на нее может не хватить денег. Армии нет, гномы прут со всех сторон, а обороняться нужно... Для этого подойдут катапульты, атакующие участки, по которым пройдут стражники и фаланги, а все, что осталось, добивают спешившиеся назгулы. Постепенно развиваем базу, строим несколько отрядов харадримских лучников и улучшаем их насколько возможно, несколько атакующих троллей не помешают. Через 10-15 минут игры гномы перейдут в контратаку во главе с Глоином, часть нападающих придет с тыла — поработать мышкой, указывая катапультам и лучникам цели, придется изрядно. Когда атака отбита, армией из назгулов, харадримских лучников и троллей идем по западному краю карты в пещеры. Назгулы должны быть спешены, чтобы избежать урона от копий фаланг, так они втроем могут держать достаточно большую армию, пока лучники будут безнаказанно выбирать цели. Силы вызова стража и червя могут дать передышку на восстановление армии.

Rivendell

Ривенделл находится на другом берегу, соединенном с нашим двумя мостами — на востоке, он ведет к главному входу, и на западе. Начинаем игру гоблинами с полутроллями и лучниками, хватит, чтобы справиться со всеми эльфами на нашем берегу. Попытка пройти на другой берег не приводит ни к чему хорошему, следует ощутимый удар магией. Свою территорию желательно застроить башнями и сделать стрелковые улучшения крепости, вскоре после нашей попытки вторжения прилетят гигантские орлы. Чуть позже к нам на помощь придут орки с назгулами, но изрядной части строений можно лишиться. Через некоторое время по западной дороге, ведущей к главным воротам в Ривенделл, придет Арагорн и вся банда Братства Кольца, они приведут армию призраков. Наш ответ — появление Саурона, а



Серебряные стрелы не дают врагам даже близко подойти.



→ Страж, вызванный в нужном месте, лишает врага половины армии.



→ Total War of the Ring?

к противнику придут оставшиеся в живых дунаданы-следопыты. Последний штрих их агонии — атака во главе с Галадриэлью, пожалуй, самым сильным героем добра. Мало того, что она в одиночку уничтожит немало наших войск, так еще и устроит сильный взрыв после своей смерти. Почти все эльфийские войска собраны чуть западнее их крепостей, точнее их местоположение можно узнать, используя силы *вызов летучих мышей* и *глаз Саурана* и уничтожить заклинаниями массового поражения. С башнями тоже все просто, какими бы грозными они ни казались, — впереди толпа гоблинов на убой, а то, что их будет разрушать, во второй волне. Мир у ног Саурана.

СИЛЫ ДОБРА

Rivendell

Миссия простая, почти разминочная. Глорфиндель с отрядом эльфов идет по дороге к мосту, истребляя гоблинов и собирая *выжива-*

шие союзные отряды. Сообщаем Элронду о приближающихся армиях темных, затем вместе с ним и присутствующим здесь гномом Глоинном нужно защитить Ривенделл. Получим два несложных дополнительных задания, чтобы не выполнить их, нужно очень постараться, — натренировать отряд лоризнских воинов и поднять Глоину уровень до второго. Две волны атакующих пойдут с юго-запада, встречать их лучше всего на открытом пространстве рядом с левой нижней казармой, сохранить ее в целостности будет нелегко. Первыми придут только гоблины, но серьезно напакостить они не смогут. После к нашей армии присоединятся два отряда лоризнских лучников. Во второй волне вместе с гоблинами придут два тролля и великан, а после их уничтожения к нам присоединится Арвен с парой отрядов конных копейщиков Ривенделла. Теперь все на мост, через главные ворота — уничтожить отряд гоблинов и вперед, в лагерь гоблинов. На другом берегу нас ожидают две очень больших приятных неожиданности — гигантские орлы, уничтожить лагерь гоблинов можно, пожалуй, только с их помощью. После гибели последнего гоблина и разрушения их построек появится червь, уничтожающий пехоту и кавалерию в промышленных масштабах, так что последние штрихи следует оставить орлам и героям.

High Pass

В начале миссии нам предстоит еще одна тренировка, на этот раз по развертыванию базы. Героев два — Глорфиндель и Глоин, но гном передвигается по карте со скоростью ездовой черепахи и со своим молотком присоединяется к бою ближе к развязке, если вообще успевает. Из войск стоит трени-

ровать лучников и кавалерию, воины на первых уровнях слишком слабы, до пятого они доживают редко. После строительства требуемых зданий и тренировки армии пора переходить в атаку. Правая дорога приведет в тупик, но в той стороне находится часть целей дополнительных заданий миссии, после зачистки территории можно будет насадить маллорны. Второй путь ветвится; чтобы выполнить дополнительные задания, нужно уничтожить все постройки темных на западе и востоке и только после этого атаковать их северный лагерь. На плато в центре карты от толпы гоблинов отбивается Халдир, герой восьмого уровня, его лидерские качества не будут лишними для нашей армии. На севере из замерзшего озера появится *страж* — сразу же нужно отводить пехоту и кавалерию и атаковать его лучниками. Все, теперь остались считанные секунды до конца боя...

Ettenmoors

Халдир отплывает на корабле за подкреплениями, а Глорфиндель с Глоинном и эльфами идут на север, давая мелкие отряды гоблинов. В эльфийском поселении самый разгар сражения, но одновременно с нашими героями с корабля на северо-западе высаживается Халдир, с ним и лучники Лихолесья последнего, пятого уровня с серебряными стрелами. После победы высадутся строители, нужно восстановить лагерь. На северной возвышенности, рядом с барабаном троллей, можно найти несколько тысяч единиц ресурсов — неплохая помощь на старте. Осталось потихоньку продвигаться на восток, чтобы найти и отбить *собрание энтов*. По пути обязательно разрушать туннели гоблинов, иначе можно получить армию темных у себя в тылу. Наняв пару живых осадных машин, можно начинать охоту за головой гоблинского короля.

■ **НА ЗАМЕТКУ:** для прохождения миссии достаточно начальных отрядов лучников пятого уровня, которые будут выкашивать противника еще на подходе, и героев. Этот трюк можно проверить даже на высшей сложности, но потребуются высокий уровень микроуправления.

Blue mountains

Ривенделл защитили? Пришла пора спасти гномов. Каменная архитектура прилагается. До второго моста движение линейное, сопровождаемое развертыванием базы, дальше развилка — справа ворота, слева узкая пещера. Калитку гоблинов пока оставим в покое, напротив нее оставим фалангу и два отряда метателей топоров, а остальные войска пойдут по левому проходу. Разделавшись с паучками, обе группы встретятся по разные стороны двери... нужно будет помочь объединиться родственным душам. Путь к дракону — по северо-восточному проходу, за воротами будет зал и очень много паучков, будет разумно подождать зарядки всех сил. Еще за одними воротами — тронный зал, дракон будет там, паучки в немалом объеме прилагаются. Для уничтожения пресмыкающегося достаточно четырех отрядов стрелков с улучшенным оружием, если выживут эльфы — будет вообще замечательно. Желаящие выполнить дополнительное задание должны выбрать второй путь и уничтожить дракончиков и их гнезда. Пехота противопоказана, эти драконы-недоросли снабжены огнеметом и бьют по большой площади, здесь пригодятся стрелки, а Глорфиндель должен бегать кругами, мешая ящерам прицелиться.

Gray Havens

Выбьем пиратов Умбара из Серой Гавани, стараясь сохранить как можно больше маллорнов; на группу, атакующую крепость, можно не обращать внимания, полягут от стрел. В уцелевшем эль-





➔ Это не парад, гномы на войну собрались.

фийской казарме строить ничего не нужно, пока придержим ресурсы, а на строителя-садовника для высадки маллорнов в промышленных масштабах стоит потратиться. Захватываем обе верфи и строим военные корабли эльфов, но не четыре, как того требует сценарий, а шесть-восемь, со всем улучшением. Нападать не стоит, умбарские корабли будут поочередно подплывать к нашей эскадре. Погибшие корабли не восстанавливаем.

■ **НА ЗАМЕТКУ:** корабли ремонтируются заклинанием «лечение», как бы странно это ни звучало.

На острове на юге придется захватить две верфи, постоянно спускающие на воду новые умбарские боевые корабли. Для смены владельца придется высадить десант, два отряда пиратов опасности не представляют, а вот баллиста топит транспорт с одного попадания. Не беда, выпускаем порезвиться Тома Бомбадила и начинаем гонять осадное орудие, если его нет, первым высаживаем героев с той же целью. В момент захвата второй верфи приходит первая волна десанта, очень желательно к этому времени посадить все войска, кроме последнего отряда, на транспорты и отправить обратно. Оставшийся отряд вряд ли вернется. Темные будут высаживать десант на юго-западное побережье, в дело снова вступает флот — его основные цели транспорты, но и о безопасности не стоит забывать. Самая тяжелая — третья волна атакующих, эскадра должна погибнуть, но потопить максимальное число транспортов противника, очень эффективны будут корабли шторма. Между атаками проводим улучшения, особенно важно улучшить эльфийских лучников до использования серебряных стрел. Одновременно с последней атакой несколько отрядов умбарцев придут с востока, но для победы охотиться за ними не нужно.

■ **ЭТО ВАЖНО:** стройте нужные отряды до уничтожения первой волны атакующих, после прихода гномов не хватит командных очков.

Celduin

Королю Даину необходимо вернуться в порт Эсгарота, но прямой дороги нет. Медленно продвигаясь, уничтожаем отдельные отряды врагов с восстановлением после каждого боя. Союзные отряды в гуще врагов нужно быстро отводить за свои основные силы, так можно спасти несколько отрядов лучников Дэйла. Некоторые проблемы может доставить тролль, но король с ним разберется в «честной дуэли». Таверны и аванпосты, захватываемые по дороге в порт, повысят приток ресурсов и дадут возможность нанимать лучников Дэйла.

■ **ЭТО ВАЖНО:** лучший способ борьбы с вражескими троллями, гигантами и слонами — не дать им сблизиться с нашими отрядами. Для этого подходит способность лучников Дэйла «черная стрела», вызывающая страх.

После соединения с войсками в порту нужно будет отбить атаку умбарских пиратов и харадримов, но для нашей армии опасны только три слона. Осталось самое сложное — форсирование мелководья под огнем катапульта, в роли собирателя их камней послужит сам король, бегающий впереди основной армии. Сразу за переправой произойдет очень сильная контратака темных, без использования сил отбиться будет сложно. Во время этой суматохи пара катапульта может попытаться уничтожить бараки, лучше, конечно, их сохранить. Дальше будет легче, лишь некоторые сложности могут возникнуть с мордорской крепостью, но по сравнению с побоищем на мелководье это мелочи.

Erebor

Все просто и без изысков — нужно защитить трон Эребора. До подхода первой волны атакующих, назначивших определенное время

встречи, нужно построить крепость, наладить добычу ресурсов и захватить сигнальный огонь на юго-востоке. Крепость лучше всего ставить прямо перед мостом в центре карты, так, чтобы баллисты не могли бить по «своему» берегу, и улучшать ее до максимума, а западнее все отделить стеной. Пока приближаются войска врага, пару раз гномов навестят харадримцы со слониками, они послужат хорошей тренировкой для лучников Дэйла. Первый удар темных не страшен — гоблины и орки оптом со склада в Мордоре да залетный назгул. Вторая будет более жестокой — к нападающим присоединятся умбарцы и харадримы на слонах, а пришедшие строители попытаются отстроиться на нашей земле. Если есть катапульты, враг применит на них магическое оружие массового поражения и погибнут все войска в большом радиусе — стоит учесть при расстановке войск. С запада появится большая группа пиратов, с наглым видом отправляющихся громить наши тылы, — придется срочно перебросить по туннелям четыре-пять отрядов лучников. В паузе между атаками отлавливаем вражеских строителей и уничтожаем все постройки.

Последняя атака будет самой тяжелой и жестокой — много, очень много троллей. Если на западе есть стена, преграждающая проход, вся эта толпа интеллектуалов пойдет через мост, под огонь катапульта, но если ошибиться с расстоянием, их огонь будет очень «дружественным». Если король Даин и Том Бомбадил будут бегать по мосту перед вражеской армией с выкриками «вызываю огонь на себя», эффективность боевых действий возрастет. С востока к мордорцам придет группа поддержки в виде назгулов и троллей, а к нам с запада — Глорфиндель, король эльфов Трандуил и лучники из леса.

Dol Guldur

Хоть и финальная миссия, но совсем не сложная. Сразу после крепости рассаживаем маллорны

по окрестностям, строим барак и кузницу, улучшаем их, первая цель — начать тренировать лучников Лихолесья — и вручаем каждому новобранцу по колчану серебряных стрел. Пока же очищаем окрестности от скверны: метателей топоров гномов и воинов Лориэна оставляем охранять владения, а Элронд с кавалерией и лучниками уничтожает логова пауков и продвигается к южному сигнальному огню. С несколькими отрядами лучников Лихолесья можно атаковать его защиту — героем должен гоняться за катапультами, не давая им выстрелить, конные копейщики — давить пехоту, а стрелки — уничтожать башни. Через несколько минут придут гномы Эребора во главе с Даином, Глоином и Глорфинделем. Повторяем операцию с северным сигнальным огнем и получаем поддержку второй эльфийской армии Трандуила и Арвен.

Нужно проникнуть за стены Дол Гулдур, но он надежно защищен катапультами на башнях, и лобовая атака приведет к большим потерям войск. Армии пока постоят в сторонке, а мы будем меряться силами: метеоритный дождь, наводнение и землетрясение обладают огромной мощностью, сигнальных огней на этой карте достаточно, чтобы ожидание не было бесконечным. Уже в замке нас вежливо известят не только о контратаке Мордора, но и о времени ее начала и направления атаки. Ну что же, встретим их добрым словом и градом стрел. В результате такой затяжной осады ресурсов будет очень много, можно потратить их очень полезным способом — построить несколько эльфийских крепостей и улучшить до приручения гигантских орлов. Две таких птички уничтожают башню за один заход. После уничтожения катапульта можно атаковать и армией. Будут у врага и балрог, и черви, и страж, но ему уже ничто не поможет...

ЛКИ



➔ Бедные маленькие вкусные хоббиты.



ЖАНР

стратегия

РАЗРАБОТЧИКИ

Альфакласс

ИЗДАТЕЛЬ

Новый Диск

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Heroes of Might and Magic 4,

King's Bounty, Age of Wonders 2

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Требуется — 600MHz, 256MB, 32MB video

Разработчик — 1,5GHz, 512MB, 128MB video

МУЛЬТИПЛЕЕР

за одним компьютером

СКОЛЬКО ДИСКОВ

2 CD

АДРЕС В СЕТИ

www.malgrimia.kh.ua



НАГРАДА ЖУРНАЛА

РЕЙТИНГ



65%



Герои Мальгримии. Затерянный мир магии

- Направления развития
- Герои
- Специализации
- Законы градостроительства
- Замки и войска
- Магические звери и элементали
- Магия: сферы и заклинания
- Экономика

Герои... Куда же без них?

Они неизменно спасают одиноких красавиц, огромные государства и целые планеты. А кем бы они стали без этого?

Уж точно не героями.

В последнее время это слово стало популярным в названиях игр. Начать имя стратегии не с «героев» — уже как бы и выделиться из общего ряда. В эту же компанию попали и «Герои Мальгримии». Что ж, посмотрим, на что способны местные гении посоха и топора...

Первый брошенный взгляд порождает недоуменный вопрос: «Так вроде же пятые «Герои» должны быть трехмерными?». Но уже на второй взгляд все становится не так просто. Сохранив внешний вид игры-прообраза, разработчики попытались максимально отдалиться от нее. И первое, что сделали, — дали возможность игроку самостоятельно строить города и замки. Более того, часто на картах нет вообще ни одного города. И ничего, пока существует хотя бы один герой, вы еще не проиграли. Второе отличие — города не производят войска. Они плодят крестьян, своего рода новый источник ресурсов. А уж из них можно воспитать войско, «вложить» их в строительство, взять с собой для вырубki лесов. И вот из этой пары кирпичиков и растет весь дальнейший фундамент игры...

Словом, несмотря на знакомый вид, звук и игровую концепцию в целом, это все-таки совсем другие герои. Родом из Мальгримии. И сегодня нам придется иметь дело именно с ними.

НАЧАЛО

Для начала вам стоит сделать выбор. Между магом, алхимиком и воином. Это не герои, это направления развития. У каждого будут свои ограничения и преимущества. Вот это мы сейчас и рассмотрим.

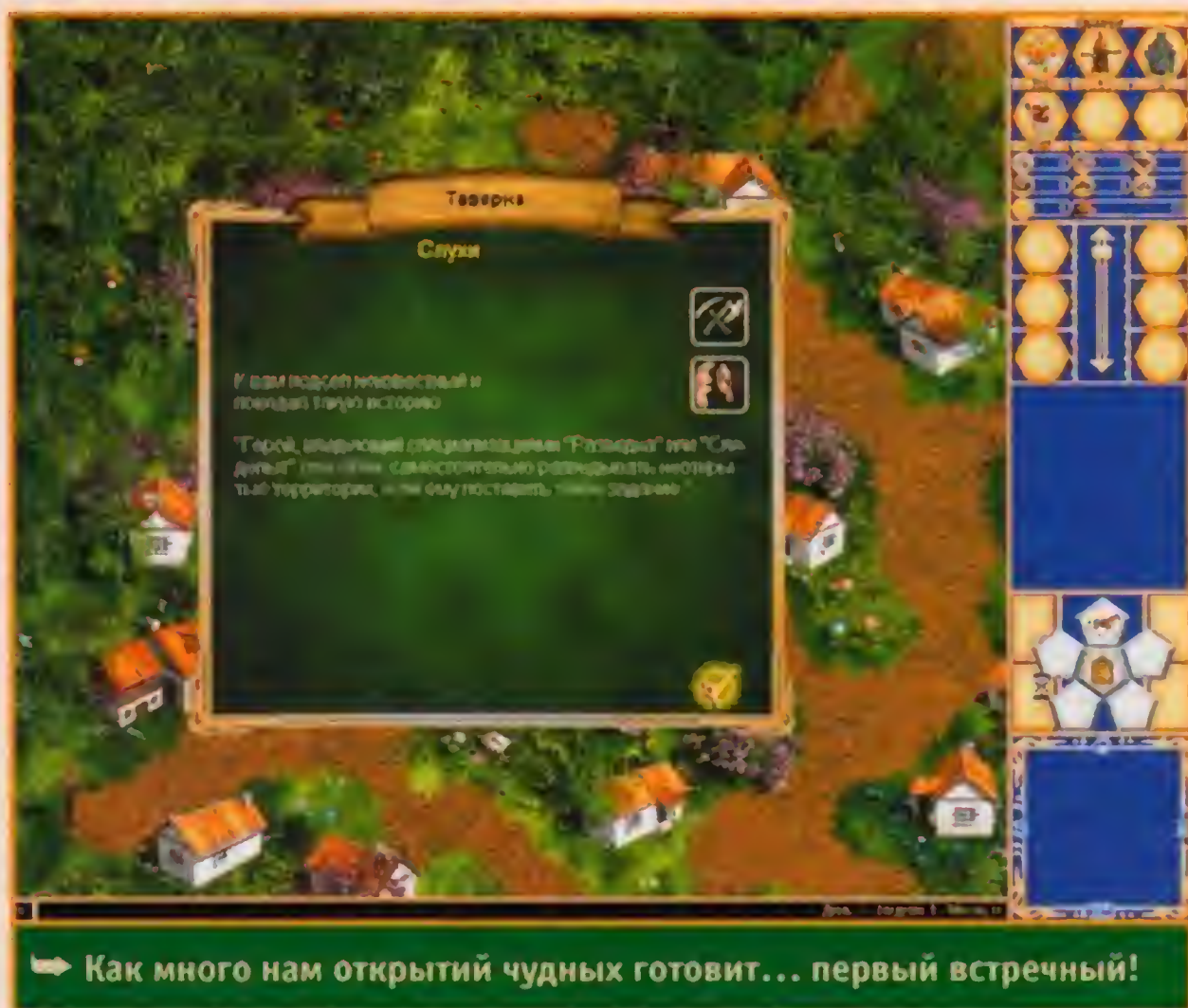
➤ **Алхимик.** Самый дешевый вариант развития. В начале игры алхимику надо строить меньше всех зданий — да и потом, они у него не особенно дорогие. Он не самый сильный в плане войск, зато имеет возможность мутировать их при помощи алхимических снадобий, как «короткоживущими» препаратами, так и мощными зельями долгого действия. И только у него есть такие воины, как магические звери, что позволит ему легче брать вражеские крепости. Войска обладают своим преимуществом — на ранних стадиях в них представлены копейщики, позволяющие многого добиться при правильном применении. А тяжелее всего при таком развитии вам будет с магией.

➤ **Воин.** Он берет свое именно войсками. Воин обладает всеми возможностями, чтобы перевоору-

жать свои войска и сделать их тем самым намного сильнее. А сильные войска быстро набирают опыт и становятся еще сильнее. Даже магию, которая достанется ему достаточно быстро, он использует в основном на поддержку войск. Воину проще всего начать развитие в любую другую сторону, но само развитие будут проходить тяжело.

➤ **Маг.** Он по игре может фактически все. Хотя бы потому, что у мага изначально есть доступ к волшебству. Минусы его просты — развитие мага безумно дорого и требует большого количества городов. Потому что для удачного ведения боевых действий магу необходим определенный набор заклина-





→ Как много нам открытий чудных готовит... первый встречный!

ний, без которого он ничего не сможет. Зато результатом всей этой деятельности могут стать 4-5 заклинаний в ход, что просто испепелит все живое на поле битвы. Припоминаете ли вы такое в мире HoMM? Если же набор заклинаний достаточен, то маг фактически становится непобедим — есть такие комбинации заклинаний, что запросто справляются с любыми количествами войск.

Еще раз напомним — это только основные линии развития, а не аксиомы. При некоторой ловкости вы сможете привить своему магу способности алхимика и воина, и наоборот. Другое дело, что сделать это довольно сложно. И еще раз — вы выбираете линию развития, а не стиль героя. Как раз герой обычно чистенький и ни в чем не замешанный персонаж, из которого вы имеете возможность сделать монстра любой направленности.

ГЕРОИ

Первая новость — герои бывают двух типов. Это полноценные полководцы, например, ваш начальный герой, и наемники. Полководцы отличаются тем, что служат на голом энтузиазме и обладают 5 ячейками под специализацию. Наемники же не только требуют денег за свое участие в боевых действиях (тем больше, чем больше их уровень), но и имеют всего 3 ячейки. Ими становятся все герои, нанятые в городах. Впрочем, каждый наемник почему-то мечтает стать полководцем. Для этого достаточно достичь пятого уровня и найти Памятник Герою. После этого можно вести туда своих корыстолюбцев целой толпой и всех их переводить на бесплатную основу. Привычного для нас деления на магов, воров, воинов и прочую публику нет и не предвидится — уж как сами воспитаете.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** если у вас из имущества останется всего 1 (один) наемник, он все равно будет считаться героем, и поражение будет по-прежнему далеко. Хотя автоматически в полководцы не переведется.

Второе новшество — система подсчета опыта и выдачи специализаций. Дело в том, что изначально у героя 5 (или 3 для наемников) ячеек под способности. Которые заполняются не от того, что герой сподобился очередного уровня, а от того, что он набрал достаточно опыта, чтобы получить ту или иную специализацию или прокачать ее.

Опыт коварно делится на 4 категории, в каждую из которых поступает своя «струйка» — магия, боевые действия, движение и созидание. Если занимаетесь магией, то будет расти запас магического опыта. Бьете врага булавой — значительно повысите опыт в области боевых действий. Просто бездумно носитесь по территории — получите очки в движении. Ну, а те, кто периодически навещают города и что-то там строят, станут обладателями больших цифр в графе созидания.

В случае, если вы получаете чистое и незамутненное знание (например, открываете сундучок), оно делится поровну между всеми категориями. Каждое полученное очко педантично заносится в одну из категорий, а уж из них опыт *расходуется*. При очередном получении уровня очков в одной или нескольких категориях может хватить на то, чтобы получить или улучшить какую-то специализацию. Захотелось обрести *дальнюю атаку*? Берите. Но учтите, что в боевых действиях стало на 1000 очков меньше.

Сложно? Да уже почти разобрались. На наше

счастье, игрока не обязывают брать специализацию сразу, как только появляется такая возможность. Если ни одна из них вас не порадовала, можно отказаться и подождать следующего уровня — может, предложат что-то посимпатичнее. Проблема в том, что при получении нового уровня опыта можно получить только специализации, для которых требуется лишь один вид опыта. Магию можно обрести либо со специальных столбиков на карте, либо в хорошо отстроенных городах. Остальные — тоже в городах или библиотеках.

В остальном способности героя очень похожи на те, что есть в серии со словами «Магия и меч». Так, у героя есть *жизнь*, так необходимая ему каждый раз, когда он вступает в битву. Он обладает *энергетикой*, которая используется не только как обычная мана, но и определяет силу магического воздействия. Чем она больше — тем сильнее удар. *Атака* определяет силу удара по вражескому бойцу, а *защита* уменьшает повреждения. *Движение* важно для любого героя, *точность* определяет величину разброса повреждений (при 100% герой просто будет бить врага по максимуму), *мораль* же вообще ни на что для нашего начальника не влияет. Последний же показатель всего лишь определяет, кто ваш герой — наемник или полноценный полководец. А еще у него есть 14 ячеек под артефакты и 8 — под войска.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** каждый уровень любой специализации приносит по 10 очков в пул энергетики, а магические специализации — так и все 20. Иными словами, *правильный маг* — собравший все виды магии.

Слева на страничке героя есть список знаний. Это своего рода ценные бумаги для любого героя. И именно бумаги — научить друг друга герои не могут, но могут просто

передать листочек из рук в руки при встрече. Получить их можно в библиотеках или оружейных лавках городов (раз в неделю), тайниках, колоннах развалинах. Зачем они

нужны? Их можно переносить из одного города в другой и в библиотеки, получая новые знания, за которые добытчика вознаграждают опытом. Вот и способ быстро прокачать героя.

Наконец, самое хитроумное изобретение, благо и проблема для любого героя — *обоз*. Его кнопка скромно пристраивается внизу экранчика героя, но если не знать, что это, то теряется очень многое в тактике использования нашего лидера. Первая закладка показывает запасы, награбленные героем в походе, и количество крестьян «под командованием». Первые можно потерять в стычке с противником, а вторые помогут вам прорубиться через непроходимые чащобы, если те вдруг встанут на пути героя (обычное дело при игре на случайной карте).

На второй закладке можно увидеть четырех специалистов, которых можно купить в городе для помощи в битвах: маг, священник, кузнец и ученый. Лучше всего приобретать их в как можно более «прокачанных» зданиях, тогда эффект от их помощи будет больше. *Маг* будет творить заклинания, но только те, что были в магической гильдии в момент его покупки. *Священник* повышает мораль войск. *Кузнец* каждый ход боя будет де-



→ Среди пышной зелени войскам недолго и потеряться!



лать баллисту или раз в 2 хода катапульту, но после боя те пропадут. В мирное время он может копировать знания об оружии. **Ученый** же отвечает за алхимические пузырьки и всевозможных зверей. Все они растут в уровне, хотя и медленно.

Третья, последняя, закладка выдаст нам список оружия для войск. Что, привыкли к тому, что дружинник дерется своей палицей, и на этом все? А вот и ошиблись. Достаточно приобрести в свой обоз какой-нибудь меч посерьезнее, и тогда вы сможете заменить надоевшую деревяшку на более удачный во всех отношениях тесак. Правда, замены обычно стоят денег, причем денег стоит **каждый** замененный предмет. Хотите заменить 100 кавалеристам мечи на красивые кавалерийские колья по 30 монет? Готовьте 3000 желтых кружочков. Менять можно только оружие и щиты. И только то, что доступно для конкретного типа воинов. Но зато можно выдать тем же арбалетчикам по 2 арбалета или надеть дружинников пращами, получив при этом еще один отряд стрелков. Таким образом, мы получаем огромное количество вариантов снаряжения войск, отличных от того, что было изначально. Были бы только деньги.

СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

Итак, что такое специализации, вы уже знаете. А теперь я расскажу, что собой представляет каждая из них и в чем их преимущества.

Боевые действия

Здесь всего пять навыков. Зато почти все их можно получить при очередном повышении уровня.

➤ **Сила** повышает атаку героя (естественно, действие ее распространяется и на каждый последующий получаемый уровень).

➤ **Защита** поднимает защиту героя.

➤ **Ловкость** увеличивает и то, и другое. Меньше, чем каждый оригинальный навык в отдельности, но зато в сумме получится больше.

➤ **Дальняя атака** наделяет героя луком, после чего тот сможет стрелять по врагу. Чем выше уровень навыка, тем дальше наш стрелок поражает противника и тем больше стрел в его колчане.

➤ Особняком стоит лишь **Повелитель грифонов**. Получить его можно не раньше 10 уровня в Обелиске грифонов. Он увеличивает количество диких животных, которое может быть в вашей армии. Кроме того, он дает возможность выбирать войска, которые вы будете менять все в том же Обелиске грифонов (без него меняем только то, что выберет сам Обелиск). Еще этот навык позволит животным в вашей армии получать дополнительные свойства от *Корон мифов*.

Движение

Сюда входят навыки, влияющие на дальность передвижения и видения.

➤ **Исследователь** увеличивает опыт, приобретаемый героем в бою или на карте, на 10% за уровень (+50% на 5 уровне). Кроме того, обладатель этого навыка может покупать алхимические пузырьки в магазинах на карте (иначе это можно сделать только в городах).

➤ **Следопыт** повысит скорость передвижения героя и радиус обзора. Очень полезный навык для любого героя, благо то, насколько быстро он двигается по карте, от состава войска не зависит.

➤ **Разведка** расширяет радиус обзора, а также дает возможность определять состав армии противника (полные возможности зависят от уровня навыка). Положительное свойство этого навыка в том, что монстры и бандиты не нападают первыми, и если вдруг вы случайно

их заденете, то можно будет отказаться от битвы.

➤ **Маскировка** противоположна предыдущей специализации (скрывает ваши войска), а также в бою прячет войска высокого уровня, пока они не сдвинутся с места. Вещь сомнительной полезности, так как первой целью в этом случае будет герой, а это обычно самое ценное существо в вашей войске.

➤ **Навигация**, соответственно, повышает скорость плавания на корабле.

Особенность этих навыков в том, что их чаще всего можно получить в домиках лесника, а не во время подъема уровня.

Созидание

Здесь всего три навыка. Это...

➤ **Градостроительство**, уменьшающее время на постройку зданий во всех дружественных городах. Кроме того, герой с этим навыком может еще доплатить деньги и пожертвовать крестьян, еще более ускорив процесс в конкретном городе.

➤ **Дипломатия** позволяет присоединить отдельных бродячих монстров (с некоторой вероятностью). Разумеется, эти монстры должны быть значительно слабее вашей армии.

➤ **Торговец** позволит снизить потери при обмене ресурсов.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** если ваш герой захватил небольшую армию при помощи дипломатии, а места в войске больше нет, то «бесхозные» войска можно оставить на местности в виде лагеря. Через некоторое время они самостоятельно соберут свои пожитки и утопают в ближайший замок.



Магия

Навыки магии по большей части смешанные. Так, только магия **разума, жизни и духа** требуют магии и больше ничего (и их можно получить в городе). Вся же элементарная магия (**вода, огонь, земля и воздух**) требуют также познаний в движении. Каждый из магических навыков дает по 20 очков энергии и возможность помещать в магическую книгу заклинания по третий уровень включительно. Для того, чтобы изучать заклинания 4 и 5 уровней, нужно получить 3 уровень в любой из сфер магии. Также каждый уровень в определенной сфере магии увеличивает продолжительность действия заклинаний этой сферы. За счет этого наиболее полезны заклинания воды и воздуха.

Есть еще заклинания магии **космоса**, но для них нет своей сферы. Это просто высокоуровневые заклинания (от третьего уровня), которые не имеют продолжительности и существуют сами по себе.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** для ленивых появилась возможность давать героям задания. Например, у героя, изучившего хоть одну сферу магии, появляется задание «изучение магии в городах». Согласно ему наш деятель отправляется в указанные города учить тамошнюю магию и не беспокоит вас, пока не закончит с этим делом. То же самое можно проделать, например, с разведкой.

Смешанные

Здесь тоже не очень много специализаций, но зато они одни из наиболее полезных.

➤ **Лекарь** позволяет покупать алхимические пузырьки на распродажах и повышает защиту у всех отрядов в нашей армии. Требуется магия и боевые действия.

➤ **Обучение** получается в библиотеках, для него необходимы магия, созидание и боевые действия. Герой с ним получает опыт, когда

приносит новые знания в библиотеку. А заодно и дает новый опыт всем героям, которые с ним встречаются (от тысячи до 4 тысяч на 1 уровень своего опыта).

➤ Для получения интеллекта необходимы магия и созидание, но зато это самая полезная специализация. После каждого его уровня появляется новая ячейка для специализаций. Таким образом, при пятом уровне у вас будет уже не 5, а 10 ячеек специализации.

➤ **Покровительство** требует боевых действий и магии, добавляет к атаке, защите и точности воинов по несколько процентов от аналогичных показателей героя.

➤ Для специализации **лидерство** нужны боевые действия и движение. Оно увеличивает предел контролируемых войск (помните King's Bounty?) и уменьшает потери при обучении войск в замке. Да и при конвертации у него могут получиться бесплатные войска.

ГОРОДА

Дожили... Города теперь можно строить где попало. Достаточно иметь при себе 250 человек и 100 единиц золота — и герой сляпает на скорую руку город прямо там, где стоит. Конечно, так делать можно не совсем везде, в некоторых местах этого не допустят. Да и надо бы заранее правильно присмотреть место под ваш «мегаполис» — с новыми уровнями он будет увеличиваться в размерах и может стереть с карты оказавшиеся неподалеку ни в чем не повинные домики.

Еще одна странность местных городов — они не производят войска, а только отсылают часть выросших крестьян в виде рекрутов в замки. А уже там можно будет вложить деньги и создать армию. Кроме того, в городе обычно не держат войска, они прибегают по мере необходимости из замков. Но об этом — в главе о войсках.

Итак, начинается все с **Деревни**. Именно ее закладывает неугомонный герой. Строить в ней ничего нельзя, можно только ждать, пока не накопится 1000 крестьян, которые потихоньку прирастают. Тогда автоматически получим **Село**.

Для повышения благосостояния можно построить **Мельницу** (200Р, 2000З, 10Д, 3К, повышает прирост населения). Сразу же отмечу, что здания здесь могут строиться не один день. Но, приложив усилия какого-нибудь героя-градопостроителя, можно ускорить этот процесс. Однако, что приятно, здания могут начать строиться даже при нехватке какого-то ресурса, как бы с расчетом на то, что добудете его в процессе.

А вот для перехода на следующий уровень требуются **Разбитая телега** (50Р, 200З, 1Д) и **Таверна** (200Р, 1500З, 5Д, 3К, 1Кр). Первая

будет раз в неделю приносить случайное количество какого-нибудь из ресурсов. Только надо будет приходить героем и забирать его, а то толку от этого не будет. Таверна же позволяет нанимать героев и унаваивать слухи.

Магу потребуются еще **Дом знахаря** (230Р, 2000З, 5Д, 1С, 1Кр), **Источник** (100Р, 700З, 1К, 3С) и **Кладбище** (100Р, 600З, 7Д). Дом знахаря даст вам 2 заклинания первого уровня, а еще там можно купить мага в помощь вашему герою. Здесь же можно научиться специализациям в разуме, духе или жизни. Источник частично восстановит энергию у героя или воинов. Кладбище, необходимое и при воинском пути развития, может раз в неделю выдать герою 1000 золота. Правда, при этом упадет мораль героя и его войска. Алхимик же в дополнительных зданиях не нуждается.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** «лишние» здания вы и не постройте. В списке алхимика не будет построек от мага. Но можно притащить их знания издали и создать город с полным и абсолютным развитием.

Построив все необходимые здания и набрав нужное число жителей, вы получите под свое командование **Поселок**.

Из «ненужных» зданий есть **Мельница с амбаром** (550Р, 4000З, 14Д, 5К), которая увеличит прирост крестьян на 1% и принесет 250 золотых в день, и **Дом охотника** (750Р, 3000З, 15Д, 5К, 3Кр, 2С), необходимый для лучников и дающий каждому герою один раз единицу к точности.

Общими для всех будут **Базарчик** (200Р, 1500З, 3Д, 2К), **Приходской дом** (600Р, 2000З, 5Д, 3К, 2Кр) и **Изда-читальня** (630Р, 2500З, 7Д, 5К). Первый позволит вам обменивать ресурсы, но для этого герой самостоятельно должен посетить это заведение. Кроме того, он будет приносить 100 золотых в день и подрадит старосту автоматически забирать добро из разбитой телеги. Надо только будет периодически навещать вашего градоправителя и отбирать у него накопленное. Приходской дом — продвинутая таверна, будет поставлять вам героев второго уровня. Изда же позволит сдавать свитки со знаниями в город, развивая его (или прокачивая героев).

Алхимик еще нуждается в **Смотровой башне** (800Р, 3000З, 12Д, 3К), которая позволит зашедшему в нее герою осматривать окрестности. Она же даст знания «копье-носцев».

Воину потребуются **Кузница** (650Р, 5000З, 3Д, 10К) и **Молитвенник** (600Р, 1000З, 1Д, 4К, 2С, 2Кр, 1Се). Первая даст оружие для войск низших уровней и позволит приобрести кузнеца для армии. Не говоря уже о знаниях об оружии. Второй же позволит нанять свя-



➤ Так вот он какой, город во всех деталях!

щенника, поднять боевой дух войск и дать герою магию духа. Еще можно поменять деньги на опыт для героя.

Магу не хватает **Дома колдуна** (1000Р, 4000З, 5Д, 7К, 3С, 5Кр), **Колодца** (300Р, 700З, 2К) и **Надгробной плиты** (300Р, 1200З, 3К, 2Рт, 1С, 1Се). Дом колдуна даст 2 заклинания второго уровня. Колодец — более эффективный источник. Еще в нем можно использовать артефакт «Монетка», который позволит вам быстро вернуться в выбранный город. Наконец, плита — дальнейшее развитие кладбища, она будет раз в неделю приносить 1000 золотых или какой-нибудь артефакт. Разумеется, она тоже снижает мораль у войск и героя.

Следующим в цепочке развития будет **Городишко**.

Для него «необязательными» будут **Усадьба охотника** (1900Р, 5000З, 15Д, 15К, 3С, 5Кр), дающая вам возможность производить лучников 4 уровня, **Каменная мельница** (1000Р, 5000З, 7Д, 12К), усиливающая «мельничный эффект», **Военный портал** (2500Р, 20000З, 10К, 20С, 20Кр, 10Се, 15Ру), позволяющий автоматически перебрасывать новых рекрутов в замок. Основные здания станут развитием уже существующих: **Лавка конюха** (700Р, 300З, 7Д, 3К), **Постоялый двор** (1600Р, 5000З, 10Д, 25К, 4Кр), **Книжный дом** (1800Р, 5400З, 8Д, 15К, 2С, 1Кр), **Бойцовская площадка** (600Р, 4000З, 1Д, 4К, 2С, 2Кр, 1Се).

Лавка конюха, кроме существовавшего ранее, добавит каждому герою до конца недели +5 к движению. Постоялый двор даст вам героев третьего уровня. Книжный дом позволит лучше получать знания. Бойцовская площадка позволит делать героев-полководцев прямо из ваших войск, набравших достаточно опыта. Кроме того, она раз в неделю позволит тренировать героев, случайным образом повышая атаку, защиту или точность.

Алхимик улучшает свою башню до **Стреляющей башни** (1800Р, 4700З, 4Д, 10К, 1Кр), которая видит еще дальше. Кроме того, он строит **Лабораторию** (1800Р, 8000З, 2Д, 5К, 6Рт, 3С, 3Кр, 6Се), производящую 2 микстуры первого уровня и позволяющую купить ученого, использующего эти микстуры, и **Голубятню** (50Р, 2000З, 3Д), которая при вхождении туда героя открывает случайную точку на карте.

Воин строит **Братство кузнецов** (200Р, 9000З, 7Д, 10К, 2Кр, 5Се, 10Ру), которое дает новое оружие и возможность производить арбалетчиков, **Алтарь** (1600Р, 3000З, 2Д, 5К, 7С, 7Кр), позволяющий покупать священников второго уровня, **Темницу** (2000Р, 4700З, 2Д, 8К), которая необходима для стражи побежденных героев противника, она же позволяет иногда отыскивать в своих недрах ценные артефакты.

Маг же создает **Усадьбу колдуна** (1800Р, 8000З, 5Д, 12К, 4С, 10Кр), дающую 2 заклинания 3 уровня, **Фонтанчик** (800Р, 1500З, 5К, 7С, 3Кр), который еще более восстанавливает энергетику героя, **Склеп** (450Р, 4000З, 2Д, 7К), выделяющий 1000 золотых или знание 1 раз в неделю.

А уж городишко перерастает в **Город**.

Опять же, для него «необязательными» **Квартал охотников** (4200Р, 7000З, 10Д, 30К, 5С, 5Кр), дающий стрелков пятого уровня и знания магических животных (они могут появляться в библиотеке города), и **Водяная мельница** (1500Р, 6000З, 8Д, 18К, 3Се). К той же категории можно отнести **Городскую темницу** (7000Р, 4000З, 8Д, 24К), которая положена только воину, но теперь не больно-то ему нужна. Она дает уже только артефакты, но более качественные. То





Сейчас мы отловим этого костяного дракончика!

же относится и к **Церквушке** (4000Р, 100003, 15Д, 50К, 15С, 35Кр, 20Ру), производимой из алтаря. Новый эффект от нее — священник третьего уровня.

Общими обязательными зданиями становятся: **Лавка знахаря** (1200Р, 30003, 10Д, 5К, 5С, 5Кр, 2Се), **Гостиный двор** (3500Р, 70003, 15Д, 30К, 7С, 7Кр), **Библиотека** (4500Р, 83, 25Д, 25К, 10Кр), **Ринг** (8000Р, 45003, 12Д, 5К, 8Ру), **Статуя героя** (5000Р, 120003, 8Д, 15К, 2Се, 10Ру). Лавка знахаря устраивает распродажи случайных пузырьков, которые может купить ученый или герой. Гостиный двор дает нам героев 4 уровня. Библиотека позволяет лучше получать знания и нужна для постройки окончательных зданий. Ринг — дальнейшее развитие бойцовой площадки, дающее больше очков. Статуя героя — на 1 день сокращает производство войск в прикрепленном к городу замке.

Далее алхимик строит **Высокую башню** (7000Р, 80003, 5Д, 35К, 5Кр), **Голубиный дом** (125Р, 50003, 3Д, 15К, 5Кр), которые стали развитием предыдущих построек, и **Лабораторию** (4500Р, 160003, 30Д, 50К, 20Рт, 18С, 15Кр, 30Се, 8Ру), дающий пузырьки второго уровня, обучающий ученого таскать больше пузырьков, а также разрабатывающий сыворотки.

Воину необходим только **Цех кузнецов** (7000Р, 250003, 10Д, 20К, 5Кр, 20Ру), позволяющий производить драгунов и оружие для них.

Маг же улучшает свои сооружения до **Центрального фонтана** (3000Р, 30003, 3Д, 10К, 15С, 25Кр), **Руин на окраине** (650Р, 70003, 15К, 15Рт, 20Се) и **Школы магов** (5000Р, 120003, 10Д, 22К, 10Рт, 10С, 10Кр, 10Се). Фонтан восстанавливает почти всю энергетику (а может и добавить движения до конца недели). Руины 1 раз в неделю дают 1000 золотых или какое-нибудь заклинание (заходить героем с книжкой

магии). Школа магов производит 1 заклинание 4 уровня.

Заключающим аккордом градостроительства стало **Земство**.

В нем можно построить **Район охотников** (14000Р, 120003, 17Д, 45К, 10С, 12Кр), дающий все то же, что и предшественник. Но только в них можно заполучить знания о драконах.

Остальное, не характерное ни для кого: **Лавка оружейника** (10000Р, 70003, 10Д, 12К, 5Рт, 10Ру), которая скупает ненужное оружие, может перевооружить до 200 бойцов, а также (что самое глав-

ное) при покупке оружия выдает знание о его производстве; **Доходный дом** (12000Р, 120003, 15Д, 40К, 12С, 18Кр) позволит нанимать героев 5 уровня; **Библиотека** (17000Р, 140003, 15Д, 30К, 10С, 10Кр, 7Се), которая еще лучше собирает знания; **Арена** (10000Р, 120003, 12Д, 20К, 10С, 10Кр, 30Ру), еще более продвинувшая вперед возможности бойцовой площадки; **Памятник герою** (15000Р, 180003, 10Д, 15К, 3С, 3Кр, 3Се, 10Ру), уменьшающий время подготовки войск на 2 дня, войска же, тренирующиеся 1-2 дня, тренируются моментально.

Алхимик строит **Более высокую башню** (12500Р, 200003, 5Д, 30К, 5С, 7Кр), **Голубиную ферму** (550Р, 200003, 5Д, 17К, 5С, 12Кр, 1Се) и **Лабораторию алхимии** (17000Р, 300003, 8Д, 25К, 18Рт, 10С, 27Кр, 30Се, 5Ру). Последний дает пузырьки третьего уровня, бесплатные сыворотки продолжительного действия, ученый сможет нести 15 пузырьков.

Воин производит **Мануфактуру кузнецов** (20000Р, 400003, 10Д, 60К, 10Кр, 30Ру), которая дает войска последнего уровня и совершенное оружие для них. Кроме того, он все еще строит давно не нужные **Тюрьму** (14000Р, 120003, 10Д, 25К), позволяющую найти еще более совершенные артефакты, и **Церковь** (12000Р, 230003, 15000Д, 50К, 17С, 30Кр, 7Се, 10Ру), из которой выйдут священники 4 уровня.

Маг же строит **Фонтанаду** (8000Р, 80003, 3Д, 15К, 10С, 10Кр), которая полностью восстанавливает энергетику героя, а магические духи и воины получают на 10 энергетики больше, **Графскую усадьбу** (800Р, 160003, 15К, 12Кр, 12Се), подобную руинам на окраине, **Башню магов** (16000Р, 240003, 10Д, 30К, 15Рт, 15С, 17Кр, 15Се), дающую одно заклинание 5 уровня.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** есть еще загадочная штука под названием **Плотина** (3200Р, 32003, 5Д, 15К). Смысл ее неизвестен, можно только построить и любоваться. Необрублинный хвост или задумка, которая осуществится в будущем?

ЗАМКИ И ВОЙСКА

Что такое замки? Это места, где из сиволапых рекрутов создают боеспособную армию. Строительство замка вам обойдется в 10003, 10Д, 15К. Кроме этого в замках могут находиться в огромных количествах войска. Да их еще и не видно за стенами. Что, правда, «лечится» всевозможными птичками. Так вот, в невидимых стрелять нельзя. Или ломать стены, или смотреть летунами. Но и если увидел, остаются некоторые проблемы — стрелкам надо подойти к самой стене и оттуда стрелять. Сами по себе рекруты в замке не появляются, их туда надо привести и только потом воспитывать из них нужное войско.

ВОЙСКА

Название	Уровень	Владелец	Сколько надо рекрутов	Стоимость	Жизнь	Энергия	Атака	Защита	Ходы	Точность	Мораль	Ответ
Рекрут	1	-	-	-	2	0	2	1	4	1	0	1
Дружинник	2	-	1	27	5	0	7	5	5	3	4	1
Меченосец	3	-	2	136	10	0	15	15	6	7	5	1
Копьеносец	3	А	2	133	10	0	19	7	6	6	5	1
Лучник	3	-	3	121	7	0	10	3	5	10	5	1
Кавалерист	4	АВ	4	470	35	0	20	19	10	11	7	2
Розенкрейцер	4	М	6	649	30	10	24	19	9	12	7	1
Воин с соколом	4	М	9	493	20	0	14	6	6	16	6	2
Снайпер	4	А	6	392	17	0	12	5	7	17	5	1
Арбалетчик	4	В	6	432	21	0	19	9	6	14	5	2
Драгун	5	АВ	12	1910	110	0	47	32	11	13	12	3
Тристанец	5	М	28	2447	100	120	32	23	8	16	8	3
Баллиста	5	АВ	18	1446	91	0	26	21	6	29	14	2
Зоркий сокол	5	М	36	2672	75	3	29	11	8	31	16	4
Катапульта	6	В	36	5692	271	0	81	51	6	26	26	2
Витязь	6	В	24	7320	360	15	67	48	12	23	37	2
Паладин	6	М	54	11922	250	250	52	36	11	34	28	3

Еще для воспитания войска необходим герой — только он может дать ценные указания. Кого же можно воспитать в замке — зависит от того, какие знания есть в городе. Поэтому именно в такие города и стоит стаскивать технологии.

Но самое интересное в замках начинается с появлением **военных порталов**. Если в городе есть портал, то можно поставить его в список защищаемых замком и более не держать в нем войска — при нападении противника ваши солдаты автоматически «метнутся» на защиту атакуемого города. Кстати, обратно вернуться тем же способом. Да и рекруты в замок станут поступать автоматически, не накапливаясь в городах. Город может посылать рекрутов только в один замок, но замок может защищать неограниченное количество городов. Причем один город может быть прикрыт сразу несколькими замками.

В замках же можно перевооружать войска (были бы технологии) и нанимать животных. Кроме того, их можно расположить где угодно, вплоть до границы с противником. И тогда ваши атаки будут очень быстрыми, а войска не будут тащиться по картам десятками ходов.

ВОЙСКА

Войска в замках «перетекают» из одного вида в другой. У вас не будет строго ограниченного количества кавалеристов или паладинов в неделю. Но будет куча рекрутов, из которых можно воспитать это воинство. Особенность здесь в том, что как бы имеется жесткий отбор и из 1 рекрута может получиться только 1 дружинник. Уже на меченосца нужно 2 рекрута. Что происходит с не прошедшими отбор — не афишируется, но, видимо, они погибают. Жестоко...

Здесь у войск есть некоторая особенность — кроме возможной смены оружия они еще и получают опыт. Уровни никак не афишируются, вы просто их получаете и потихоньку повышаете характеристики своих солдат (делается автоматически). Разумеется, выдав новые мечи или луки, вы дадите своим войскам больше возможностей не умереть, а стать лучше. А стимул стать лучше есть — боец, достигший 5 уровня, может стать героем-полководцем. Причем это вам ничего не будет стоить.

Сразу же поясню, что означают характеристики в таблицах. Владелец — тот, в «линейке» которого происходит обучение воина (А — алхимик, В — Воин, М — Маг). Сколько рекрутов — затраты в рекрутах на 1 воина. Стоимость — цена воина в золоте.

МАГИЧЕСКИЕ ЖИВОТНЫЕ										
Название	В неделю	Стоимость	Жизнь	Энергия	Атака	Защита	Ходы	Точность	Мораль	Ответ
Боевой крот	32	220	50	7	15	18	7	15	10	1
Саблезубый тигр	16	500	80	8	20	25	10	30	20	2
Единорог	12	-	90	15	30	30	9	35	15	1
Грифон	7	560	130	10	17	28	12	30	28	3
Мантикора	-	-	120	12	20	20	8	60	25	3
Птица Рух	3	2000	200	20	80	70	14	40	30	2
Файер	2	5000	700	30	100	100	17	30	25	3

Жизнь, энергия, атака, защита и точность пояснены у героя. А вот мораль выше 50 позволит войскам атаковать 2 раза. Ответ — то, сколько раз войско может ответить за ход на атаки противника. Перейдем же к самим «объектам повествования».



Рекрут. Самый простейший воин. Ничего не стоит, но и пользы от него не более, чем молока от козла. Если только вначале, когда ничего другого нет.



Дружинник. Первый профессиональный воин, у которого есть большой выбор вооружения. Единственный, кого можно сделать «лучником», выдав пращу. За счет этого стайки в 500-600 дружинников с пращами замечательно подходят для защиты замков.



Меченосец. Просто начальный боец, первый приличный рукопашник. Отличается неплохой защитой.



Копьеносец. У копья есть хорошая особенность — им делают безответный удар. Отличается слабой защитой, в силу этого его можно перевооружать только новыми копьями, и надо стараться наносить первый удар.



Лучник. Начальный стрелок без больших возможностей к улучшению. Полностью упрядняется, как только появятся стрелки получше.



Кавалерист. Использует оружие мечника, но может пользоваться и копьями (вы поняли, к чему я клоню). Однако берем пики Гивера (50 монет за штуку) в каждую руку, поднимаем за счет каждой атаки на 32 и получаем жуткого убийцу. Щиты — не наш выбор.



Розенкрейцер. Первый магический воин. Оружие у него заменить почти невозможно, да и

энергетика слабовата. Но попробовать с ним эффекты от **зеркала мага** вы уже сможете.



Воин с соколом. Отличный стрелок от магов. Найти оружие для них сложно (почти невозможно), но они и сами по себе очень неплохи.



Снайпер. Ему надо обязательно менять лук, так как к имеющемуся прилагается всего 10 стрел. Если нет оружия, то их и создавать не стоит. Дальность стрельбы весьма приличная.



Арбалетчик. Два тяжелых арбалета — и мы получаем машину убийства посильнее баллисты. Главное — чтобы по ним самим никто не бил. Стреляют они, правда, не очень далеко, но зато как!

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** выстрел из двух арбалетов будет считаться за один. Но два арбалета удваивают количество стрел!



Драгун. Более силен, чем кавалерист, но в его арсенале отсутствуют пики. Правда, есть много оружия, у которого есть 50% шанс, что драгуну не ответят. Но ведь есть и такой же шанс, что ответят. Только то их и спасает, что здоровья больше и отвечают 3 раза. Но старых кавалеристов — не трогать!



Тристанец. Магический воин с приличным запасом магии. Для него и оружие приличное можно найти (в том числе и то, что повышает энергетiku). В основном не лезут в рукопашную, а используются под зеркалом мага, нанося чудовищные по силе удары.



Баллиста. Просто мощный и дальний стрелок. Обычно с начального места расположения стреляет по любым войскам противника без штрафов за дальность.



Зоркий сокол. Самые лучшие из лучников. У них же еще и оружие заменить можно. Но стоят дороже баллист и слишком легко мрут.



Катапульта. Наносит урон не только тем, кому выстрелили, но еще и тем, кто стоит в одной клетке около них. Ну и вообще самая-самая.



Витязь. Самые ужасные рукопашники. Рекомендую топор Бифруа в качестве замены начального оружия (120 монет), он приносит атаку +80, защиту +30. Два таких топора делают показатели витязей запредельными.

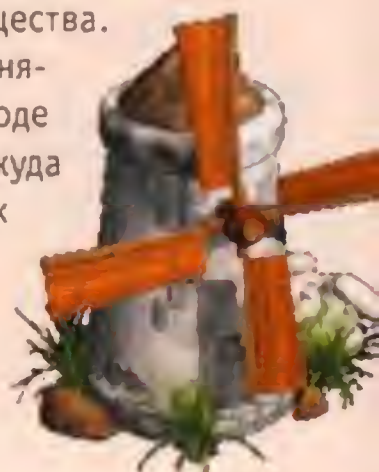


Паладин. Еще больше энергетики, своего рода обновленный тристанец. Опять же — на поле боя не выпускать, только копировать заклинания и уничтожать ими противника.

ЖИВОТНЫЕ

Магические животные — это преимущество алхимика, который оказался обделен шестым уровнем войск. Впрочем, дракон (по-местному — файер) доступен только магу. Должно же и у него быть что-то для особо сильного мордобития! Особенность магических животных (кроме файера) в том, что на них распространяется действие корон мифов. Стоит герою нацепить одну из этих корон — и у зверей под его командованием появляются не известные ранее свойства. Например, кроты научатся рыть ловушки или удирать вместе с героем с поля боя. Естественно, больше одной такой короны носить не получится. Для животных характерно и то, что их количество в неделю фиксировано.

Большинство животных производится в замках, где строятся логова для них. Надо только запастись знаниями. Из ряда выбиваются только мантикоры, которые, как самые натуральные кошки, гуляют сами по себе. Еще одна особенность всех зверей в том, что под контроль можно взять только определенное количество существ, соответствующее уровню героя. Также есть «дикие» и «домашние» существа. Первые присоединяются к герою в походе и контролируются куда хуже. Домашних же можно нанять в замках, и в один отряд с дикими они не объединяются.





Боевой крот. Бестолковый зверек начального уровня. Редкие полезные свойства проявляет только под действием корон, что не дает ему права на место в нашем войске. С коронами: копает ямы, в которых отряд противника может потерять ход (зависит от численности кротов и противника); при атаке противника снижает точность в 2 раза; могут убежать из боя с героем и отрядами (+10 кротов за каждый дополнительный отряд).



Саблезубый тигр. Неплохие бойцы. Их много, и они весьма шустрые. С коронами: может наложить заклинание «Увертливый воин» на 3 хода 1 раз за бой; в 50% случаев может одним прыжком перепрыгнуть в любую точку пути; каждые 2 тигра дают +1 к атаке всем тиграм, но не более +50. Последнее свойство особенно полезно.



Единорог. Хотя и сильнее тигров, но проигрывает им за счет численности и скорости. С коронами: снимает последнее заклинание с указанного отряда, как дружественного, так и противника; снимает последнее заклинание с указанного отряда, а дружественные при этом лечит; 1 из 4 погибших в бою единорогов оживает.



Грифон. Первый летун. Ценен тем, что позволяет видеть, что творится в замках. Для боя малопригоден. С коронами: неограниченно отвечает на атаки противника; может атаковать дважды за ход; может наложить заклинание «Неутомимость» 1 раз на 3 хода.



Мантикора. Еще один летун, мощнее грифона. Недостаток в том, что купить ее очень сложно —

только в логовах мантикор. С коронами: каждая атака противника по мантикоре усиливает ее атаку на 5; при атаке может наложить заклинание на отряд противника; может атаковать противника отравленными стрелами (они бьют сильнее, чем ее основная атака).



Птица Рух. Самый мощный летун у алхимика. Самый лучший зверь, которого случайно могут выдать в разрушенных колоннах. С коронами: при атаке на отряд противника накладывается заклинание «Молния»; защищает ближайшие дружественные отряды (до 5 клеток) от стрел противника; может схватить и сбросить с высоты любых воинов противника, убивая их при этом.



Файер. Зверь с максимальной атакой и защитой. Правда, обычно он появляется слишком поздно, поэтому погоды не делает — а что сделаешь против пары сотен баллист?

ЭЛЕМЕНТАЛИ

Элементали — это такие псевдострелки. Они могут выстрелить всего 4 раза, а потом полезут драться врукопашную. Еще их можно научить магии, но для этого требуется иметь отряд духов и найти столб соответствующей магии. И тогда там случайным образом научат какой-то магии его направленности. Только учтите, что жизнь элементаля — это его энергетика. И произнесение заклинаний тратит эту самую жизнь. Так что какой-нибудь увлекшийся магией дух может быть нечаянно убит одним шлепком не самого сильного противника. Из всей толпы духов своей хилостью выделяется дух воды. На самом деле это сделано исключительно из соображений баланса — дух воды

ЭЛЕМЕНТАЛИ

Название	Энергия	Атака	Защита	Ходы	Точность	Мораль	Ответ
Дух леса	76	10	20	8	20	10	3
Дух воды	60	8	10	6	20	10	3
Дух воздуха	70	17	35	6	35	20	3
Дух огня	90	11	12	9	25	10	3

единственный, кто может быть представлен в вашей армии в больших количествах. Ведь его можно набирать в колодцах, если у вас есть магия воды. А тех колодцев не так уж и мало.

МАГИЯ

Итак, сведем все познания о магии к общему знаменателю. Изучать магию можно, получив магическую книгу. Причем не имеет значения, какую сферу вы начали изучать, все равно можно изучить все заклинания. Только для заклинаний уровня выше третьего нужно изучить какую-нибудь сферу магии до третьего уровня. Сферы влияют только на качество заклинаний. Да еще и каждый уровень в каждой из сфер дает по 20 очков к энергетике (прочие специализации дают всего по 10 очков за уровень), а также сами сферы дают кое-какие преимущества. Каждое заклинание стоит столько-то очков в энергетике. Таковы основы местной магии.

В целом магию в игре можно оценить как сверхсильную и слабо сбалансированную. Далее следует учесть то, что герои изначально магией не владеют, и изучить ее для игрока-алхимика или воина будет в процессе игры весьма сложно. Что вполне логично делает мага единственным выбором. Нехорошо-с...

Теперь о том, какие преимущества несут сферы магии.

➤ **Магия жизни** в бою восстанавливает герою некоторое количество жизни.

➤ **Разум** позволит вам применить до двух заклинаний соответствующего уровня (если магия третьего уровня, то вы можете за ход применить два заклинания уровня не выше третьего).

➤ **Дух** каждый ход будет на несколько единиц поднимать мораль войскам.

➤ **Воздух** даст возможность герою, владеющему этой специализацией, передать элементалей любому вашему герою (специализация последнего и расстояние до него значения не имеют).

➤ **Магия воды** даст в книгу заклинаний вызов корабля и возможность видеть клады при движении по воде, а из колодцев вне города можно приобретать духов воды в количестве 5 штук на уровень.

➤ **Огонь** уменьшает потребление энергетике на заклинание.

➤ **Земля** увеличит количество ресурсов, получаемых от шахт.

1 УРОВЕНЬ

Больше всего заклинаний собрано на этом уровне. В игре вообще все организовано не по школам магии, а по уровням.

Сломать стрелы (Земля, 10). Это гаденькое заклинание ломает стрелы у выбранной группы лучников. Не все, всего 10 штук, но у некоторых их настолько мало, что это равносильно полному отказу от стрельбы.

Разрушение защиты (Земля, 5). Уменьшает защиту заколдованного отряда на 25%. Полезно только для магов земли, ибо действует



ВОСПИТАНИЕ ГЕРОЕВ

Ваш герой слаб и чахл? Ему не хватает его 5 специализаций? Тогда читайте внимательно.

Любому герою можно получить такую специализацию, каков у него интеллект. И тогда у вас будет 10 ячеек специализаций. Но получить его трудно и возможно только двумя способами — в библиотеке на карте или около статуи героя во время перевода наемника в полководца. Но методы эти — не стопроцентные, возможно, вам придется долго бродить по карте, прежде чем вы найдете библиотеку с нужной специализацией. А для особо нуждающихся есть артефакт «Орех», который добавляет еще одну ячейку специализации. Дешево и сердито.

Для быстрой, практически читерской раскатки героев подходит навык «обучение». Здесь «фишка» в том, что он действует не однократно, а с каждым новым уровнем героя. Так могут встретиться несколько героев с этой специализацией и обменяться опытом друг с другом. А потом еще раз, если вдруг кто поднялся в уровне. Ничего себе — перебрались баечками...

Наконец, если вы добились чего-то в магии, то развивайте героям магию разума, жизни, огня и воды. Первую — из-за удваивания заклинаний, вторую — из-за огромного количества полезных заклинаний, третью — из-за снижения стоимости. Последнюю же — из-за элементалей воды. Ибо зело полезные это зверюшки...



всего 1 ход. Для них же — куда больше.

Призвать корабль (Вода, 15). Призывает корабль. Корабли здесь несусветно дорогие, поэтому заклинание нужно.

Волна силы (Воздух, 10). Разбрасывает войска от указанной точки на 7 клеток. Используется и на глобальной карте для того, чтобы переместить неудачно расположившихся противников.

Водная защита (Вода, 10). Противник в 50% случаев не попадет по отряду, на котором использована эта защита. Нужна магам воды и отрядам, которые пошли вперед.

Щит воздуха (Воздух, 12). В 2 раза снижает повреждения от дальних атак. Очень хорошо, когда у противника много лучников. Но проще вообще не дать им стрелять.

Благословление (Разум, 7). Заколдованный отряд наносит максимальный урон противнику. Знакомо. Очень нужно лучникам, особенно при наличии магии разума.

Солнечные блики (Воздух, 12). Снижает точность заколдованного отряда в 4 раза. Разумеется, ерунда. Слишком дорого и бесполезно. Смотрите следующее заклинание.

Проклятие (Разум, 7). Заколдованный отряд наносит минимальный урон противнику. Само собой, предыдущее заклинание полезней, но иногда бывают случаи...

Ускорение (Жизнь, 5). Увеличивает скорость заколдованного отряда на 50%. Только тогда, когда нам очень нужно, чтобы кавалерия добежала до врага уже на первом ходу.

Ослепление (Жизнь, 10). Заколдованный отряд пропускает ход, не может атаковать, но может отвечать. Неплохо, когда надо задерживать очень сильных рукопашников.

Зоркость (Жизнь, 8). Увеличивает точность заколдованного отряда на 50%. Зачем, когда есть благословление?

Первая помощь (Жизнь, 5). Восстанавливает здоровье у отряда на $E/4$, где E — максимальная энергетика заклинающего. Довольно бесполезно.

Перевязать рану (Жизнь, 10). То же самое, что и предыдущее, только $E/2$. Аналогично.

Замедление (Жизнь, 5). В 2 раза снижает скорость заколдованного отряда. Довольно бесполезно, если уж только очень надо, а ничего полезнее пока нет.

2 УРОВЕНЬ

Заморозок (Вода, 20). Вражеский отряд теряет ход и не отвечает на атаку. Одно из самых полезных заклинаний против лучников. Желательно к нему изучить магию воды.

Увертливый воин (Воздух, 25). Заколдованный отряд получает способность избегать ближней атаки противника. Нужно только в случаях, когда вы атакуете, — когда атакуют вас, оно бесполезно.

Молния (Воздух, 20). Наносит урон $E*2$, выживших парализует на 1 ход + уровень в магии воздуха. Аналог заморозка, только еще с уроном.

Удушье (Воздух, 18). Наносит повреждение каждому воину отряда в количестве $E/25$. Идеальное заклинание против войск низкого уровня — какие-нибудь дружинники мрут пачками.

Самобичевание (Разум, 20). Заколдованный отряд наносит себе урон, равный собственной атаке. Действует только на войска с моралью ниже 10. Идеально комбинируется с гневом.

Страх (Дух, 15). Атака и защита заколдованного отряда уменьшаются на 50%, скорость равна 0, на следующем ходу противник убегает

(если противник еще под страхом). Полезно против шустрых войск, которые надо на некоторое время выключить из битвы.

Огненные шары (Огонь, 20). Забирает у заколдованного отряда E жизни. Ерунда, годится только для убийства героев.

Доспехи жизни (Жизнь, 20). Защита заколдованного отряда удваивается. Полезно для рукопашников.

Отравление (Жизнь, 15). Забирает у заколдованного отряда $E/2$ жизни. Полезность зависит от уровня в магии жизни. Хорошо комбинируется со страхом.

Лечение (Жизнь, 20). Восстанавливает E жизни отряду. Тоже бессмысленное заклинание.

3 УРОВЕНЬ

Вызов элементарей (Магия стихий, 35). Количество вызываемых духов равно E , умноженному на 5 и деленному на энергетику духа. Заклинание есть для каждой сферы стихийной магии. Особенно полезно тем, что их можно вызвать в мирном режиме, и они будут жить до конца хода.

Туман (Вода, 18). Все бойцы на поле боя лишаются возможности стрелять из лука. Идеальное заклинание, когда у врага много лучников.

■ ЭТО ВАЖНО: после установки тумана ваши лучники все равно смогут выстрелить до передачи хода противнику.

Единство (Дух, 30). Все дружелюбные отряды увеличивают защиту на 50%. Отлично комбинируется с туманом.

Защита от магии (Космос, 30). В 50% случаев защищает заколдованный отряд от действия магии. Действует 3 хода. Хорошо действует против нежити или против других игроков.

Развоплощение (Космос, 18).

Убирает с поля боя вызванных существ в количестве E , умноженного на 2 и деленного на энергетику существа. Невыгодно — вызывать дешевле.

Щит неуязвимости (Жизнь, 40). Отряд игнорирует первые три атаки противника. Весьма полезно при масштабных рукопашных.

Гнев (Жизнь, 35). Меняет атаку и жизнь местами. Одно из самых полезных заклинаний в игре.

4 УРОВЕНЬ

Путь воина (Земля, 30). Переносит героя в последний посещенный им замок. Действует как на кар-

те, так и в бою. Простейший способ напасть и сбежать из битвы без всяких потерь.

Дорога домой (Земля, 30). То же самое, только к городу.

Круг огня (Огонь, 50). Наносит всем отрядам вблизи указанной точки повреждения в размере E , деленного пополам. Очень хорошо комбинируется с магическими войсками и зеркалом мага.

Неутомимость (Жизнь, 50). У заколдованного отряда на 50% увеличивается скорость, и когда он сталкивается с каким-нибудь противником, они обмениваются заклинаниями до тех пор, пока один не умрет. Неплохо работает в связке с защитными заклинаниями.

Зеркало мага (Космос, 75). Дружелюбные магические войска будут повторять действия волшебника, копируя его последнее заклинание. Только вот расчет энергии идет из их суммарной энергетики. У сотни паладинов это будет 25 000... Тем более что цель выбираете вы. Работает оно до конца боя.

Мощь дракона (Жизнь, 70). На 100% увеличивает жизнь, атаку и скорость заколдованного отряда. Отряд также получает возможность атаковать до 4 раз за 1 ход. В компании с неутомимостью получают монстры.

Магическая стрела (Космос, 70). Уносит 25% жизни у атакуемого отряда. И зачем?

Поднятие духа (Дух, 80). Поднимает дух указанного отряда на 12 единиц. Примененное на зомбированном отряде, может перевести его на вашу сторону. Дорого и малоэффективно.

5 УРОВЕНЬ

Боевой клич (Дух, 50). Поднимает дух и энергетику всех дружелюбных отрядов на 10 единиц в течение боя, одновременно им дается иммунитет к зомбированию. Полезно для магических войск (если их много) — удачный способ увеличения их энергетики.

Магическая брешь (Космос, 50). Наносит заколдованному отряду повреждения в -50% жизни, скорости, точности. А вы еще говорите «магическая стрела»...

Телепорт (Воздух, 80). Телепортирует в бою указанный отряд на 20 клеток. На карте можно то же самое сделать с героем. На местности — как раз полезно, в бою найдется и получше.

Совершенство (Дух, 50). Создает отряд, характеристики которого на 50% выше указанного отряда. Можно применять и на отряды противника. При применении обнуляется энергетика мага. Своего рода последний шанс что-то сделать.





→ Финальная битва в некроантской тьме.

ЭКОНОМИКА

Изучаемый предмет сложно завязан на том, что есть несколько типов «казны». Это вам не HoMM, где все идет в один мешок и оттуда ничего врагу не достанется. Тут грабить противника можно и должно. Так, герой таскает за собой все найденное, пока не сдаст в ближайшем городе. Поражение неосмотрительного лидера оборачивается серьезными потерями в финансах и огромной радостью не ждавшего такого подарка противника. Теряются только крестьяне, которые, по-видимому, разбегаются, увидев смерть своего командира.

То же самое с казной города и государства. Правда, здесь чуть проще — хранить что-то в городе вообще не рекомендуется. Любой залетный грабитель обчистит ваш город до нитки. И если с крестьянами это необратимо (всех уведет, злодей, в полон, правда, не более 5000), то золото и прочие полезные ресурсы можно сохранить, заблаговременно отправив в казну страны. При этом богатства становятся доступны сразу всем вашим городам, а староста сам будет ходить за ними по мере необходимости.

Проблема с дальнейшим переводом сокровищ решается не сложнее — ставьте перевод 80-90% денег в казну государства, и все будет отлично. 100% ставить нельзя — начинают проявляться странные баги и староста забывает донести до места назначения взятые из банка деньги, тут же возвращая их обратно. С прочими ресурсами не сложнее — как только вы построите базарчик, они будут накапливаться у старосты. Надо только иногда заходить в город и убеждать его в том, что накопленное куда нужнее в центральном хранилище. Единственное неудобство городов в том, что

для многих заведений необходимо обязательное присутствие героя. Например, поменять ресурсы на базаре без него не получится.

Кроме золота, которое вполне успешно производится городами в больших количествах, есть еще другие ресурсы, такие как камень (К), дерево (Д), кристаллы (Кр), самоцветы (С), сера (Се), руда (Ру), ртуть (Рт). Для всех них на карте существуют шахты (и для золота тоже). Однако реальное значение имеют только шахты для первых четырех видов ресурсов. Именно они используются в жутких количествах, и их источники надо контролировать. Остальное же идет только на строительство и нужно в небольших объемах. Поэтому часто редкие металлы/минералы можно в нужном объеме набрать просто во время странствий по карте. А уж если вам посчастливится захватить такую шахту, то за пару недель можно будет обеспечить себя на всю будущую партию.

Самый загадочный ресурс — работники. Это крестьяне, которые уходят на строительство очередного здания и так оттуда и не возвращаются. Уж что они там делают — работают (несколько сотен крестьян черпают воду из колодца?) или приносятся в жертву — неизвестно. Однако здесь же надо отметить еще один факт. На постройку любого здания не может быть использовано более 20% крестьян. То есть иногда ваша архитектурная деятельность затормозится только из-за того, что не будет хватать строителей. Это не значит, что строительства совсем не будет, но оно будет проходить очень медленно.

А В ЭТО ВРЕМЯ НА КАРТЕ...

Самая заметная вещь на карте — разбойники. Это в HoMM монстры мирно стоят на своих местах, держа в сторону только затем, чтобы осадить не в меру смелого ге-

роя. Местные бандиты не только имеют дурную привычку заводить самостоятельно, подобно тараканам. Они еще и кладут глаз на чужую недвижимость. Например, отхватить приглянувшуюся шахту или оказавшийся поблизости город для них — пара пустяков. Поэтому постоянно звенит колокольчик в уголке экрана, сигнализируя о том, что вы потеряли такие-то шахты или города. Еще одна напасть — нейтральные герои, которые обожают нападать на города и уводить ваших крестьян (сами города они под свой контроль не берут). К счастью, эта гадость появляется только в начале игры и больше не обновляется.

Из прочих заметных сооружений на карте можно отметить библиотеки, в которых можно обрести нужные знания, и колонны-развалины. В последних можно получить все, что угодно, — от заклинаний до редких животных. Остальные же сооружения неплохо известны нам по миру HoMM и ничего сверхоригинального собой не представляют.

О БОЕ КРОВАВОМ...

А вот с боя начинаются самые большие проблемы игры. Во-первых, здесь нет понятия очередности ходов. Кто напал — тот и ходит первым. За счет этого часто можно насолить противнику и безнаказанно сбежать с поля боя. Во-вторых, магия царит на поле боя. В-третьих, в игре принята странная система, согласно которой лучники обмениваются выстрелами одновременно, а рукопашники — по очереди.

Исходя из этих соображений бой без магии имеет смысл вести следующим образом. Сначала нейтрализуем вражеских лучников. Для обезвреживания их первого ответа поможет баллиста, созданная кузнецом (да, покупать нужно не только кузнеца, но и всех-всех помощников), и выстрел по самой вредной толпе противника. Реакция получена, баллиста уничтожена — зато теперь можно безнаказанно расстреливать обезвреженных стрелков. Если кто-то выжил — отодвигаем героя поближе к выходу, чтобы он не получил по голове от вражеских снайперов. И бьем вражеских рукопашников по мере подбегания, начиная с самых шустрых. Благо специальных свойств ни у кого нет.

Все меняется, когда на поле боя появляется магия. Стрелки магу только мешают, и свои ему нужны только в том случае, если у противника их совсем нет. Если же есть, то им тут же ломают стрелы или накладывают заклинание тумана. И никто никуда не стреляет — нечего, пусть идут сражаются врукопашную. Далее все зависит от того, насколько маг подготовил-

ся к битве. Толпы хилых бойцов он обрабатывает удушьем (иногда с этим может справиться даже маг-помощник), при необходимости противник испытает на себе замедление и будет постепенно уничтожен заклинаниями.

Если же маг имеет в своем войске отряд магических воинов (трисланцы, паладины), то задача упрощается — вешаем на них зеркало мага и наслаждаемся зрелищем огненных шаров или молний огромной силы, которые будут отзеркаливаться нашими новоявленными «магами». От полного дисбаланса спасает только то, что магу невозможно сделать более 2 заклинаний за ход, поэтому всю эту магическую силу в количестве не более двух отрядов он сможет запустить только на втором ходу (туман, зеркало — зеркало, огненный шар, два огненных шара от магических отрядов). При использовании этой тактики не забывайте о том, что магические отряды копируют именно ваше последнее заклинание, поэтому очередность заклинаний должны быть жестко выверена.

Кроме ряда комбинаций, уже упомянутых в описании магии, стоит рассказать еще об одной, характерной для «смеси» алхимии и магии. При использовании пузырька парализации есть «недокументированная возможность», согласно которой у пострадавшего атака и защита сводятся к нулю. Применяем пузырек на лучников, стреляем ими по вражеским войскам. А потом используем гнев, который меняет жизнь и атаку местами. Враги же с нулем жизни обычно просто исчезают с поля боя. Кто это сказал, что здесь стояла сотня ваших паладинов? Кстати, эта штука не действует на некроантов. Возможно, потому, что они вообще слабо восприимчивы к магии жизни и разума.

Труднее всего в битвах приходится алхимику — действие некоторых сывороток настолько коротко, что отойти далеко от замка не получится. Но кто ж вам мешает строить замки поближе к линии фронта?

Заключительный совет: хотите хорошо развиваться — старайтесь копировать знания противника. Иначе развитие выходит однобоким, и иногда даже простейший меч может дать вашим войскам кучу преимуществ.

♦ ♦ ♦

Ну, что еще можно сказать? Человек — он однозначно царь игры. Здесь он за счет некоторой несбалансированности фактически бог, единственный и неповторимый. Играть кучей магов? Скуновато. Но посмотреть на ряд новых идей и принять их во внимание — безусловно, стоит. Возможно, что очень скоро они появятся и в других играх...

ЖАНР

стратегия

РАЗРАБОТЧИК

Petroglyph Games

ИЗДАТЕЛЬ

LucasArts Entertainment

В РОССИИ

1С

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Rise of Nations, Star Wars: Rebellion,

Warhammer 40.000: Dawn of War

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Требуется — 600 MHz, 256 MB, video 32 MB

Рекомендуется — 1,5 GHz, 512 MB,

video 128 MB

СКОЛЬКО ДИСКОВ:

2 CD

МУЛЬТИПЛЕЕР:

локальная сеть, интернет

АДРЕС В СЕТИ:

games.1c.ru/star_wars_empire_at_war



РЕЙТИНГ



82%

НАГРАДА ЖУРНАЛА

Star Wars — Empire at War

- Все космические войска и игры
- Особенности космической войны
- Техника и пехота империи и повстанцев
- Способы наземной войны
- Особенности кампании
- Прохождение миссий кампании

Опять беспорядок на границах Империи. И ведь не «далеко, далеко, отсюда не видно», а прямо под боком. Приходится снова формировать эскадры и отправлять их на смертный бой с беспокойными повстанцами. Эх, где мой любимый Star Destroyer?

И у повстанцев те же проблемы. Уж очень их волнуют имперские штурмовики на родных планетах. Хотя нет, уже не волнуют — выжибли. А вот вражеские крейсеры натурально заслоняют солнце. Пора поднимать в космос эскадрильи wing'ов и показывать зарвавшимся врагам, кто здесь хозяин.

Так снова схлестнулись добро и зло в этом мире. Не темная и светлая сторона силы — таким мелочам нет места сейчас. Никто не заметит единичных джедаев и ситхов. В бой идут армии и эскадры. Ваше слово, господа полководцы!

Очень во многих играх есть такие явления, как наземный и космический бой. Разумеется, они «различны меж собой», и межзвездные линкоры никогда не сойдут на грешную землю ради сомнительного удовольствия пострелять по вражеской пехоте. Так же и здесь, хотя какие-нибудь космические бомбардировщики порой опускаются до того, чтобы который раз повзрывать

тех, кто и так обитает на покрытой воронками земле. Но сложность и некоторая запутанность игры все равно требуют отдельного рассмотрения войны в космосе и на земле в кампании и одиночных миссиях. Чем мы сейчас и займемся.

КОСМОС, КАК СИЛА...

Начнем с него и рассмотрим с точки зрения одиночных миссий, оставив кампанию «на сладкое» — в отдельную главу.

Опора любой эскадры — космическая станция. Смысл ее в том, что она в умеренных количествах производит ресурсы и сама себя обороняет. Конечно, против нескольких крейсеров-разрушителей она не устоит, но отбить атаку обнаглевших истребителей вполне способна. С ростом в уровнях (всего 5) станция может плодить все лучшие виды войск. Причем тут игра отличается тем, что несмотря на 20 «мест» под отряды, вы имеете возможность создавать их «про запас»



➡ Потери противника очень высоки.

и доставать их по мере необходимости. В какой-то мере это похоже на гнусную шутку, так как подкрепления приходят к месту боевых действий почти мгновенно, а надевать таких «запасных» можно в неограниченных количествах, позволяли бы средства. Также станция производит и всевозможные улучшения кораблей, ускоряя их, усиливая броню, увеличивая атаку.

Экономика войны в космосе держится не на том, что скромно позволяет вам станция. В разных частях карты разбросаны «бесхозные» астероиды, поддающиеся застройке. Создал добывающую станцию — деньги стали притекать быстрее. Построил вторую — ручеек стал еще шире. Есть еще немного денег — поднял уровень своих шахт (максимально может быть третий), причем всех сразу. Нередко после атак противника астероиды уничтожаются, но через некоторое время благополучно восстанавливаются в нейтральном состоянии. Тогда-то их и нужно застраивать, создавая себе приток денег.

Астероиды — не единственное, что болтается в космосе. Застройке поддаются также космические станции, они-то и не дадут противнику спокойно шататься мимо ваших позиций. Перестроить их можно в лазерные или ракетные системы. Я бы рекомендовал первое, так как это позволяет избавиться от истребителей, которые будут толпами носиться мимо ваших позиций. Ракеты полезней против мощных кораблей, но они моментально сотрут крупные боевые станции в порошок. Замечу, что станции, подобно астероидам, находятся на заранее предусмотренных местах и после уничтожения восстанавливаются. Также существуют пиратские базы, которые не уничтожаются, а переходят из рук в руки. На них можно закупать нейтральные корабли, хотя смысл этого мне недоступен.

Рассказывать о том, кто есть кто в здешних местах, очень трудно без понимания того, что кто может. А



НЕПОХОЖИЙ НА ТЕБЯ, НЕПОХОЖИЙ НА МЕНЯ...

В редкой игре мультиплеер хоть чем-то похож на одиночную игру. Здесь же разработчики особенно отличились — тут и разные режимы игры серьезно отличаются балансом, чему свидетельством хотя бы то, что цены на войска в разных режимах разные. Да и получают и используются войска совсем различными способами. В кампании ты при атаке должен рассчитывать только на свои силы (только то, что привел с собой), а в одиночных миссиях — производство идет постоянно. Отсюда и совершенно различные способы игры. Хотя эта игра удивляет многими особенностями...

это определяется типом вооружения. Здесь есть лазеры нескольких видов, ионные орудия, ракеты и протонные торпеды. Лазеры представлены легкими скорострельными моделями, отличающимися точностью, и тяжелыми турболазерами, больше подходящими для охоты на крупные объекты. Ионные пушки похожи на турболазеры, но выдают побочный эффект в виде воздействия на электронику вражеских кораблей, снижая их точность (да еще и стреляют далеко).

Ракеты идеально подходят против тяжелых неповоротливых кораблей, так как не подаются противодействию силовых щитов. Протонные торпеды куда мощнее ракет, но они очень тяжелые и медленные. Поэтому какой-нибудь вражеский фрегат легко увернется от торпедной атаки. Зато уж если она попадет... Все это особенно интересно для всех кораблей крупнее истребителя.

Дело в том, что они могут нести на себе много различного вооружения, и это поставит вас перед необходимостью задуматься над тем, как лучше расправиться с этим кораблем. Также все эти пушки имеют вид отдельных ключевых точек крейсера или фрегата, так что для его уничтожения необходимо «погасить» их все. Из небоевых «точек» на кораблях могут встречаться двигатель (при уничтожении резко падает скорость, что позволит чаще попадать в корабль), генератор силового поля (восстанавливает его) и ангар (некоторые корабли могут нести на себе истребители).

Далее корабли делятся на классы: истребители, бомбардировщики, корветы, фрегаты и «столичные

корабли». Первые двое — простейшие одноместные машины, воюющие целыми эскадрильями. Только истребители вооружены лазерами, а бомбардировщики — протонными торпедами. Корветы — быстрые подвижные корабли, увешанные легкими лазерами и обладающие хорошими защитными полями. Фрегаты увешаны оружием, а некоторые даже несут в своих ангарах орды истребителей и бомбардировщиков.

Тут есть большой выбор, и разные машины этого класса предназначены для решения разных задач. Наконец, столичные корабли — это очень «раскоримленные» фрегаты, которые в кампании можно строить только на отдельных планетах. Есть еще герои, но это настолько специфичные товарищи, что никакой классификации не поддаются.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: разница между типами кораблей еще и в том, что эскадрилья истребителей или бомбардировщиков стоит всего 1 очко, корвет — 2, крейсер — 3, столичный корабль — все 4. А на все у вас всего 20 очков (для повстанцев 25).

Смысл же вышеприведенной классификации следующий: здесь все подчиняется правилам широко известной игры «камень-ножницы-бумага». Истребители отлично расправляются с бомбардировщиками, бомбардировщики жестоко расстреливают неповоротливые фрегаты, корветы легко расправляются с любой мелочью, а фрегаты громят боевые станции и, не напрягаясь, давят корветы пачками. Просто? А вот вы создайте свою правильную эскадру и тогда поймете, что это не так...

ИМПЕРИЯ

Итак, список имперских космических сил.

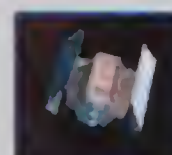
Probe Droid. Разведчик, применимый только в кампании. Нужен для того, чтобы узнать, что же такого противник собрал в какой-то системе. Моментально уничтожается, но информация от него еще некоторое время поступает.



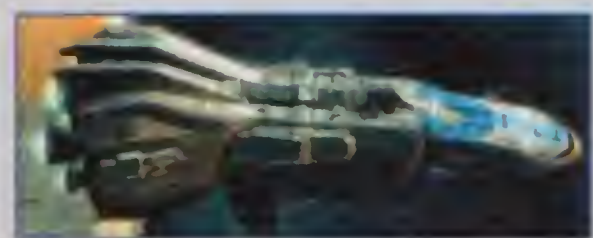
Tie Fighter. Истребитель от империи. Семь штук в отряде. Вооружен легким лазером и в основном применим против вражеских бомбардировщиков и старых истребителей повстанцев. Очень боится вражеских корветов.



Tie Bomber. В эскадрилье 4 бомбардировщика, вооруженных протонными торпедами. Уязвим для истребителей и корветов, но зато очень сильно может навредить всем крупным кораблям. В кампании могут спускаться на поверхность и бомбить боевые порядки противника.



Tie Scout. Эти корабелики — модифицированные истребители. У них лучше броня, больше дальность видения и неплохое вооружение. Могут даже кратковременно «подсветить» поле сражения, обнаруживая прячущиеся войска противника. В силу этого им страшны только вражеские истребители. Но... Их всего 3, так что много они не навоюют. Требуют станцию второго уровня.



Tartan Patrol Cruiser. Имперский корвет. Быстрый, маневренный, вооружен 4 лазерами и обладает силовым щитом. Впрочем, лазеры у него «не прописаны», поэтому его достаточно просто уничтожить. Предназначен для борьбы с вражескими истребителями и бомбардировщиками, но сам сильно боится вражеских фрегатов.



Acclamator-class Cruiser. Первый имперский фрегат, производится при втором уровне развития космической станции. Своего рода маленький авианосец, так как на его борту размещаются 4 эскадрильи истребителей и 2 бомбардировщиков. Но одновременно в воздухе находится только по 1 эскадрилья каждого вида. Однако стоит одной из них погибнуть, как из ангара появится замена. Он и сам по себе неплохо вооружен, имея на борту 2 батареи лазеров, 2 турболазеров, по одной установке ракет и протонных торпед.

Что приятно — силовым генератор у него встроен, это позволяет ему держать силовое поле до самой своей гибели. Его способность делает возможным на короткое время перекачать энергию силовых щитов в оружие, усилив ударную мощь, что полезно в ситу-



ациях, когда противника надо срочно добить. Учтите, что если щиты на нуле, то и пользы от такой перекачки вы получите не больше.

Итак, перед нами — довольно дешевый универсал для низких уровней развития. Acclamator может без проблем воевать с любыми кораблями противника, явно уступая только более тяжелым аналогам типа столичных кораблей. Рекомендую...



Interdictor Cruiser. Специализированный фрегат, появляется на 3 уровне станции.

Вооружен 4 лазерами. В качестве «довеска» — генератор силового поля, который можно уничтожить. Есть 2 способности — щит от вражеских ракет (не только для себя, а в некотором радиусе) и возможность запретить противнику уход в гиперпространство. В силу этого обычно подходит только для состояний, где исчезновение противника с поля боя критично. Например, для кампании. Ибо при сходной цене уж очень сильно уступает Acclamator.



Broadside Cruiser. Имперский ракетный корвет, открывающий список кораблей на 4 уровне. Обладает большим списком недостатков — слабой маневренностью и броней, низкой точностью. Стреляет очень мощными ракетами, и основное его достоинство в том, что дальность его выстрелов очень высока, — может бить аж через всю карту.

Ракеты используют эффект объемного взрыва, повреждая всех оказавшихся рядом, — истребители противника просто дохнут. Есть специальное свойство, позволяющее обстреливать какую-то точку

на карте, выпуская при этом множество ракет. Лучше всего работает против толпы кораблей. Может использовать тактику против космической станции, когда предварительно «счищается» генератор защитного поля. Тогда 3 таких корвета начинают обстреливать ее как точку на карте, повреждая при этом сразу все критичные точки. В открытую схватку лучше его не выпускать — собьют.

Victory Cruiser. Крейсер, ставший дальнейшим развитием Acclamator. Несет на своем борту 6 эскадрилий истребителей и 3 бомбардировщика, выпуская их в космос в соотношении 2-1. Вооружения вроде бы поменьше, но качеством оно лучше — 2 улучшенных батареи турболазеров и одна ионных орудий. Так что он берет свое, сбивая электронику противника. Способность та же — усилить залп за счет щитов. Кроме того, у него много жизни и хорошие энергетические щиты, что позволяет ему бояться только столичного корабля и бомбардировщиков повстанцев.



Star Destroyer. А вот и столичный корабль. Самый гигантский авианосец — в его ангарах 10 истребителей и 5 бомбардировщиков, выпускаемых опять же в соотношении 2:1. Из вооружения 4 батареи турболазеров и 2 ионных орудий. Способность — торможение корабля противника. Если какой-нибудь монстр еще сможет вырваться, то мелкие будут обречены стать мишенью и погибнуть. О чем еще тут говорить — самый мощный корабль флота...



Boba Fett. Первый герой империи, появляется на втором уровне. Летает на скоростном корабле, зверски рас-

стреливает вражеские истребители и бомбардировщики из скорострельных лазеров. Имеет на борту бомбу, которая при правильном применении уничтожает вражеские истребители целыми эскадрами.

Darth Vader. Летает на своем собственном истребителе в сопровождении обычных. Может позвать к себе в команду летчиков из других эскадрилий. Но сбивают его уж слишком легко.

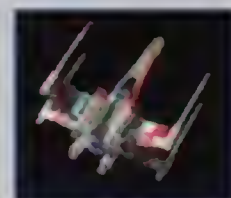
Captain Piett. Летает на обычном «звездном разрушителе», которому подарил свойство протонного удара, когда наносится большой урон вражескому кораблю. Обычно сначала применяется торможение противника, а затем проводится этот удар.

В космосе же (точнее, на земле, но действует только в космических битвах) есть орудие **Hypervelocity gun**. Оно просто по вашему приказанию стреляет по кораблям противника, обходя при этом силовое поле. Три выстрела не переживают даже самые мощные корабли противника.

В кампании можно увидеть еще и **Звезду Смерти**. Сама она занимается только уничтожением планет, но сопровождается парой фрегатов (Acclamator или Victory) и парой корветов.

ПОВСТАНЦЫ

А вот и список сил повстанцев.



X-Wing. Истребители в количестве 5 штук. Но они помощнее имперских и обладают полями, поэтому живут подольше. В схватках между собой в равных количествах выигрывают и боятся только корветов. Умеют складывать крылья, повышая этим скорость полета. В кампании можно иногда встретить Z-95, но это откровенно устаревшие и убогие аппараты.



Y-Wing. Бомбардировщики, и опять с протонными торпедами. Кроме того, несут ионную пушку, которую надо предварительно активизировать. Так что эти бомбардировщики могут и истребителям оказать сопротивление. В эскадрилье — три самолета.

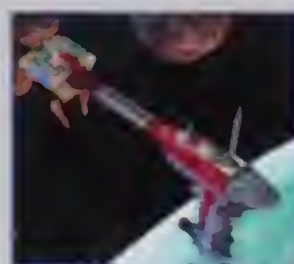


Corellian Corvette. Мощный противоистребительный корвет с 8 лазерами. Имперский аналог превосходит на голову, а вражеские истребители обычно опадают в его окрест-

ностях целыми стаями. Умеет усиливать залп, на время ослабляя щиты.



A-Wing. Этот улучшенный истребитель открывает второй уровень развития станции. В отряде их 5 штук. Менее мощные, но более скоростные и маневренные. Способность — выполнение фигур высшего пилотажа. При этом противник не может попасть в ваших летунов, но очень старательно в них целится.



Nebulon-B Frigate. Гроза вражеских корветов. На нем стоят 2 турболазерных батареи

и 2 батареи лазеров. В него тяжело попасть, но крупные корабли все же сумеют его побить. Может перекачать всю энергию на восстановление щитов, при этом он стреляет намного реже. Но необходимо, чтобы щит был хотя бы насколько-то заряжен.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** в кампании можно нанимать офицеров для повышения дальности стрельбы. Небулонский фрегат — самый любимый их корабль. Если он есть в составе флота, все командование усядется на один из них.



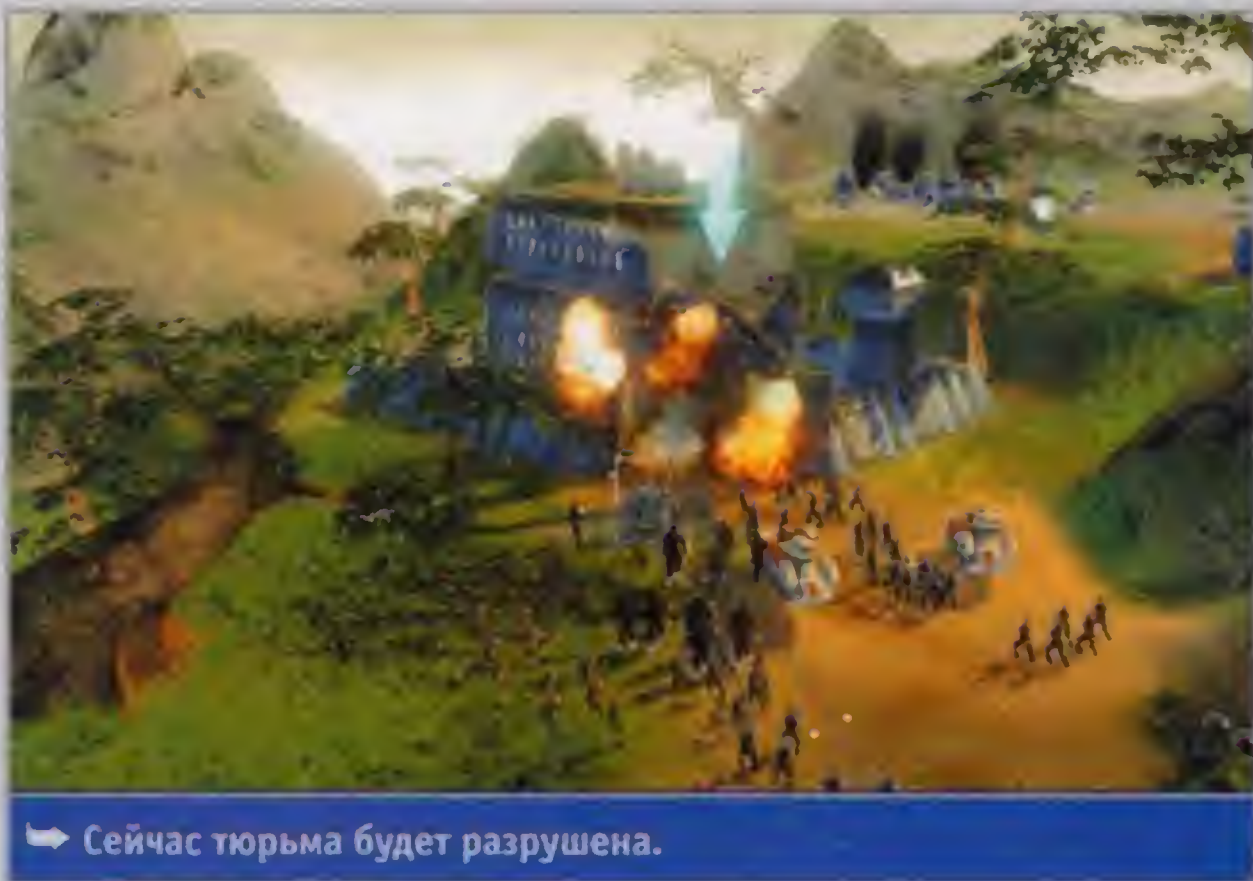
Corellian Gunship. Фрегат, несущий на себе 2 лазерных и 4 ракетных батареи. Появляется на 3 уровне космической станции. Хорошо работает против вражеских фрегатов, но из-за того, что ракеты летят недалеко, должен быть где-то сразу за первой линией кораблей. Также умеет перекачивать энергию щитов в усиление урона, но конкретно у него она бесполезна из-за малого числа лазеров.



Marauder Missile Cruiser. Четвертый уровень открывает повстанческий ракетный корвет. Полностью соответствует имперскому аналогу. Да и применяется точно так же.



Alliance Assault Frigate. Тяжелый фрегат с хорошей броней. Обладает 2 батареями турболазеров и 2



➔ Сейчас тюрьма будет разрушена.

лазеров. Активно бьет вражеские Asclamator'ы, расправляется с корветами. Для него страшны только бомбардировщики и столичные корабли.



Mon-Calamari Cruiser. Обладает 4 батареями турбозарядов, 2 — ионных орудий. Есть мощная защита с возможностью восстанавливать силовое поле за счет снижения мощности огня. На равных с вражескими столичными кораблями, остальных превосходит. Разумеется, боится бомбардировщиков. Но вы же не оставите его одного?



Han Solo/Chewie. Герой повстанцев, летает на легком корвете, рассыпая во все стороны лазерные лучи. Летает с огромной скоростью, и попасть в него очень трудно. Главный враг вражеских истребителей. Умеет включать невидимость и тем самым, как и положено герою, спасается из безнадежных ситуаций.

Sundered Heart. Специально для этого героя Corellian Corvette увешали броней и поставили на него пушки получше. Применение соответствующее. Кроме способности усиливать урон за счет щитов, умеет ослаблять урон противника на некоторой территории. Пусть недолго, но за это время как раз можно все решить.

Red Squadron. Это отряд из 6 X-Wings, во главе которых стоит сам Лок Скайуокер. Разумеется, их вооружили куда как лучшей версией истребителей, чем те, на которых летают обычные летчики. Кроме того, этот отряд умеет делать удачный выстрел, нанося больше урона тем, в кого попадет. Умеет уничтожать Звезду Смерти.



Home One. А этот деятель летает на флагманском корабле адмирала Акбара. Это лучший корабль игры — 4 турбозаряды и 4 ионных орудия. Мало того, что умеет перекачивать энергию оружия в усиление щитов, так еще и любит объявлять какому-то противнику своим личным врагом, и тогда все-все корабли повстанцев сосредоточивают свой огонь на несчастной жертве.

Пушка от повстанцев, **Ion Cannon**, оригинальней имперской. Она полностью уничтожает силовое поле и повреждает электронику

(корабль противника не движется и некоторое время не стреляет). Впрочем, корабли класса Star Destroyer вполне успешно обходят последствия повреждения электроники. Зато это действует на космическую станцию противника, что в одиночной игре или мультиплеере может стать решающим.

ТЕХНИКА КОСМИЧЕСКОГО БОЯ

Общая техника проста — захватить как можно больше астероидов, чтобы ускорить производство. Также неплохо будет укрепить расположенные поблизости от них космические станции, чтобы противник не мог слишком уж легко проскользнуть отрядом-двумя истребителей с целью поломать ваши производственные мощности. Имеет смысл защитить их и чем-нибудь вроде корвета. Просто при использовании больших флотов вам не хватит на все-все, а от прихода эскадры с 3-4 фрегатами флот из пары фрегатов и пары корветов скорее всего не спасет. Тут надо только истребители отгонять, чтобы не нагнали.

Освоились? Начинаем использовать основные особенности сторон. Как мы помним, у империи много авианосцев с большим количеством истребителей на борту. Поэтому ждем хотя бы кораблей класса Victoria (лучше Star Destroyer, у них больше истребителей) и отправляемся атаковать противника. В данном случае истребители выступают отвлечением противника, а бомбардировщики попытаются под шумок закинуть несколько торпед в критичные для противника точки. Вместе с запуском первой волны с позиций двинутся и авианосцы, которые должны заняться непосредственным уничтожением космической станции противника и ее защитников. Тут уж врагу будет не до мелочи, которая втихую может натворить кучу дел. Во флот стоит включить и пару-тройку корветов (надо же будет кому-то утихомиривать вражеские бомбардировщики), а в тылу поставить 2-3 ракетных корабля — они очень удачно включатся в об-



Наступление повстанцев явно провалилось.

щий концерт, когда у противника будет уничтожена силовая защита станции. Если противник очень увлекается ракетами, имперцам поможет Interdictor, который способен отклонять их.

■ ЭТО ВАЖНО: обязательно приобретайте офицеров — возможность стрелять дальше, чем противник, еще никому не вредила.

За повстанцев играть несколько сложнее — авианосцы им не положены. Поэтому в их флоте обязательно должны быть 4-5 корветов для борьбы с истребителями и бомбардировщиками противника. Сами истребители они обычно не производят, а вот бомбардировщики используют сразу по 4-5 эскадрилий, чтобы получить от них хотя бы какой-то эффект. На первый план в этом бою выступают мощные фрегаты, опять же, столичные корабли. Помогает только одно — возможность быстро восстановить защиту при помощи способности. Только надо ее использовать правильно, сразу же после включения отводя пострадавший корабль с передней линии в тыл до восстановления способности. Конечно, для ракет и торпед это не имеет значения, но ведь фрегаты ими не вооружают. Поэтому битва за повстанцев — это постоянные маневры фрегатов с целью сохранить их подольше.



Такие толпы истребителей в космосе не редкость.

ЗЕМЛЯ У ВАШИХ НОГ

Война на земле стала прямым продолжением космической. Но если в космосе все выглядело вполне приемлемо, то здесь стало немножко абсурдным. Однако — обо всем по порядку.

Каждый из противников получает в свое распоряжение уже готовую базу, ничего строить вам не придется. Набор вполне типичен — пара фабрик для техники, казармы для пехоты, генератор силового поля и электростанция, академия для офицеров, производящая героев. В качестве уникальных строений у империи есть исследовательская станция, а у повстанцев — академия террористов.

Оно и верно, зачем утруждать себя получением знаний, если их можно украсть у противника? А на свободной территории можно обучить товарищей, которые будут мелко пакостить врагу. Так что с основными помещениями у вас проблем не будет — они уже есть. Зато утратив их, обратно восстановить очень сложно, ибо стоит это очень дорого. И иногда стоит положить армию до последнего солдата, но не порушить фабрику, откуда лезут многоноги.

Но это я о том, что построено. А ведь кое-что еще можно создать самому. Начнем с экономики. Она в точности такая же, как и в просторах космоса. То есть для ленивых всегда идет «заранее оговоренный процент» от самой базы. Те же, кого волнует развитие, займутся поиском точек, с которых приходит благодать в виде ускорения притока ресурсов. Кроме них на карте есть точки оружейных башен, точки высадки и нейтральные сооружения.

Точки оружейных башен предназначены для того, чтобы вы строили на них свои оборонительные сооружения. Бывают двух типов. На первом вы получаете возможность восстановить башню, которая замечательно расправляется с танками. Все бы хорошо, но с пехотой у нее как-то не очень. Еще одна проблема в том, что понявшая, в чем дело, пехота часто подходит к подножию башни, в ее мертвую зону, и оттуда безнаказанно ее разрушает. В точках второ-

го типа есть выбор между противопехотными, противотанковыми, зенитными башнями и ремонтными и медицинскими центрами.

Еще можно создать на этом месте дроида-разведчика, но он на месте не сидит и тут же убегает по своим прямым обязанностям. Недостаток всех башен в том, что их можно построить не там, где мы сами хотим, а там, где создатели карты сообразили поставить точку для них. Поэтому часто можно с тоской наблюдать, как пехотинцы деловито расправляются с очередной беззащитной противотанковой башней, стоящей «на отшибе».

Точки высадки — это особенность наземной игры. На карте их довольно много, и, контролируя их, можно высаживать на них подкрепления (а про ограничение численности войск вы не забыли?). Зачем вываливать нетерпеливых многоногов в своем лагере, когда их можно прислать прямо к базе противника? Обычно вокруг этих точек и плодятся прочие нейтральные сооружения и точки оружейных башен. Только большинство из них не видно из-за тумана войны, поэтому надо исследовать пространство вокруг этих точек на предмет выявления полезных домиков.

Нейтральные сооружения могут быть выражены в виде генераторов силовых щитов и всевозможных заводов. Вам совсем не помешают несколько боевых машинок (пусть и слабеньких), не проходящих ни по каким нормам.

Вот с такими соображениями вам и предстоит начать изучение того, что есть у обеих сторон.

ИМПЕРИЯ



Stormtroopers.

Пехота. Просто пушечное мясо. 2 отряда по 9 человек. Основное применение — захват контрольных точек и ожидание подхода более приличных войск. Благо войска, чья основная обязанность не избивание пехоты, мучаются с ними долго. Боятся гаубиц и вражеских инфильтраторов. Зато хорошо уничтожают вражеских гранатометчиков. Могут обстреливать территорию из гранатометов, но это извращение фантазии разработчиков так и не сподвигло меня на идеи, как его использовать.



Scout Bike. Пара хитрых мотоциклов, предназначенных для борьбы с вражеской артиллерией. Для расправы с ней они применяют взрывчатку, а неустранимость в этом деле объясняется тем, что наши наездники успевают проскочить мимо

залпов артиллерии. Зато та не успевает так же быстро уехать с места закладки мины. Однако уязвимы для любых танков, что делает их необходимость сомнительной. Будучи сбитым с мотоцикла, становится обычным пехотинцем.



AT-ST. Обычные двуножки, производятся в количестве четырех штук на отряд. Однако средненько воюют как против пехоты, так и против танков. Достоинство всего одно — быстро производятся. Однако их часто включают в гарнизоны, поэтому в ваших войсках они все же найдут свое место. Умеют наносить удар по указанной точке при помощи ракет, но это довольно экзотическая способность.



Tie Mauler.

Противопехотный танк, который уничтожает пехоту целой кучей способов — расстреливает из лазеров, укатывает ее гусеницами, использует способность взрыва, предварительно заехав в толпу наступающей пехоты. Часто последнее единственный метод хоть что-то сделать — уж больно на нем тонкая броня. В отряде 5 штук.



2-M Repulsor Tank. Танк на воздушной подушке и с силовым полем. Отлично справляется с любыми танками противника, так как для этого и предназначен. Может усилить выстрел за счет силового поля. Если противник замучил вас своими легкими танками — вызывайте именно эту фантастическую четверку.



SPMA-T. Гаубица, двигается медленно и хорошо работает только в разло-

женном состоянии. Тогда она далеко и больно стреляет — пехота вымирает целыми отрядами, а техника получает большие повреждения. Но в этом виде появляется мертвая зона, в которой противник может творить, что захочет. В походном варианте стреляет из слабенького лазера. В отряде их всего 3. Своя техника и пехота от ее попаданий почему-то не страдают.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** залпы гаубиц демаскируют их в тумане войны.



AT-AT. Легендарная четырехногая машина, вооруженная 4 лазерами. Замечательно подходит для борьбы с техникой и зданиями. Кроме этого, в своем брюхе несет две девятки пехоты, которые может обновлять по мере их гибели (прямо как тараканы плодятся). Готов воевать с чем угодно, однако очень плохо относится к вражеским «летунам», у которых есть против него специальная атака с запутыванием ног. Правда, может им адекватно ответить — стрелять по ним умеет. Может топтать пехоту, но зато пехота, прорвавшаяся ему под брюхо, чувствует себя так же, как лиса в курятнике.



AT-AA. Зенитка, предназначенная для борьбы со всевозможными вражескими летунами. Просто ездит и стреляет (может и по наземной технике, хотя и хуже).



Mara Jade. Первый герой империи очень успешно истребляет вражескую пехоту из своего автомата. Еще у нее есть взрывчатка, которую она может кинуть в технику. Кроме этого она умеет убалтывать вражеские войска (пехоту), переводя их под контроль империи. Так что — девушка видная и интересная, рекомендую к использованию.



Boba Fett. На земле не настолько убедителен, как в космосе. При необходимости поливает врагов из огнемета и умеет переме-

щаться на большие расстояния при помощи своего реактивного ранца. В остальном же не сильно отличается от обычной пехоты.



Darth Vader. Несмотря на то, что на вид это обычный пехотинец, уничтожить этого героя очень сложно. Пехотное вооружение его почти не берет. Зато сам он умеет разбрасывать пехоту в стороны или уничтожать выбранные им для этой машины противника. Очень мощный и полезный герой.



The Emperor. Палпатин еще более мощный боец, который не только умеет постоять за себя, но и может сильно побить вражескую пехоту молниями или убедить любые вражеские войска присоединиться к своей армии.

Colonel Maximilian Veers. Это в первую очередь хозяйственник. Производство роботов AT-AT и AT-ST с его присутствием стоит дешевле на 25%. А его личный AT-AT может наносить мощный удар противнику, который тот уже, скорее всего, не запомнит (помрет, бедняжка).

ПОВСТАНЦЫ



Rebel Trooper.

Опять же, обычная пехота. Отличаются от имперцев только тем, что у них не девятки, а пятерки. И хотя пятерок три, но они слабее за счет общего количества. В остальном — то же самое.



PLEX Trooper.

Гранатометчики, гроза вражеских танков и зданий. Очень вредные товарищи, особенно учитывая то, что танки очень плохо стреляют по пехоте. Выходят 2 отрядами по три бойца. Тоже умеют стрелять по какой-то точке.



T2 - B Hovortank.

Легкий танк с несколькими лазерами. Быстрая и маневренная машина, задача которого — уничтожение вражеской легкой бронетехники, неплохо отстреливает вражескую пехоту. Сам боится тяжелых имперских машин типа AT-AT. В подразделении насчитывается 5 танков. Есть способность, при включении которой танк отправляется на поиски приключений, отстреливая всех встречных противников.



MPTL-2A. Ракетная установка. Бьет по местности залпом. При попадании наносит меньше урона, чем имперская гаубица, но это компенсируется тем, что она покрывает своим огнем большую территорию. Для начала стрельбы обязательно должна остановиться и разложиться. В отряде 2 гаубицы, к ним прилагаются 2 робота-разведчика для увеличения поля зрения гаубиц.



T4-B Tank. Тяжелый танк повстанцев, рассчитанный на борьбу с аналогичными машинами противника. Хотя AT-AT он все же уступает. Неплохо сражается с любыми родами войск противника (достается и пехоте). При использовании способности начинает стрелять ракетами, нанося большой урон зданиям и пушкам. В отряде 3 танка.



AirSpeeder. Быстро летающая машинка. Сам по себе обычно ничего особо вредного сотворить не может. Но и попасть в него очень тяжело. Если применять их толпой, то они даже не замечают вражеские зенитные пушки. Очень полезны в союзе с бомбардировщиками — тогда те бомбят именно то, что вам нужно. Есть спецспособность по спутыванию ног у AT-AT. Часто они просто спутывают ноги этим гигантам и не дают им передвигаться, что очень полезно — машины ничего не делают, но место в общем количестве войск занимают. Однако в 10% случаев им удается уронить противника, и тот немедленно гибнет. По ним могут стрелять все, но войска, не относящиеся к зенитным, надо специально отряжать на это дело, указывая им цель. Их всего 3 машины в отряде.



Infiltrator. Боец со снайперской винтовкой и взрывчаткой с магнитной присоской. Огромный радиус обзора сочетается с возможностью уничтожить вражеского солдата одним выстрелом. Да и танкам не поздоровится, когда к ним прикрепят взрывчатку. Исхода битвы не решает, но может помочь. В отряде всего 2 бойца.



R2-D2. Этот товарищ вообще не воюет (первый герой повстанцев). Да он и вообще ничего не стоит. Его назначение в том, что он умеет брать под свой контроль вражеские пушки и между делом чинить свои.



Н а п Solo/Chewie. Эта неразлучная парочка и на земле бьется вместе. Оба они умеют быстро убежать от противника (они не очень-то сильные бойцы и хорошо справляются только с пехотой). Чуи также проявляет себя, как великолепный угонщик, утаскивая любую технику у имперцев. А Соло кидает себе под ноги электромагнитную гранату, которая выключает технику и башни в некотором радиусе. Тут уж главное — не теряться и быстро уничтожать все, что стоит на месте. Друзья отлично действуют вместе и против вражеской техники: один тормозит, второй угоняет.



Kyle Katarn. Но должен же быть и джедай? Вот он. Владеет снайперским пистолетом, сваливая вражеских пехотинцев на немыслимых расстояниях. Когда начинает пахнуть жареным — быстро убегает. Вторая способность — бросить взрывчатку. Она хорошо работает против техники. Разумеется, лучше всего этого снайпера использовать против пехоты.



Obi-Wan Kenobi. Нет, Катари все-таки не правильный джедай. А вот Кеноби... Отбивает лазерные лучи мечом, лечит пехоту в определенном радиусе, выдает какому-либо отряду или танку неуязвимость. Как и прочие обладатели Силы, когда он атакует пушку, та перестает стрелять. Для правильного использования ему необходима пехота. Только тогда он сможет показать себя в полном блеске.

ТЕХНИКА НАЗЕМНОГО БОЯ

Любая наземная битва ставит своей целью захват точек высадки.



Повстанческий флот наступает.



Когда атакуют фрегаты — станции обычно умирают.

Поэтому первой идет пехота, у которой есть возможность прибирать эти точки к рукам. И только потом, за их спинами, движется техника, цель которой — поддержка атакующей пехоты. Часто правильнее иметь большую часть техники в резерве (в стадии заказа), когда можно сначала посмотреть, что высадит противник, и только потом ответить ему наиболее правильно.

Правда, в ситуации, когда у врага есть ракетные установки или гаубицы, он может уничтожить вашу пехоту одним залпом и тут же отобрать точку, так и не дав на ней высадиться. Да и сам процесс высадки небезопасен — проходит она долго, и войска противника, оказавшиеся поблизости от десанта, успевают безнаказанно его поуродовать, пока тот приводит себя в чувство после приземления.

Надо ли создавать пушки? Надо. И в первую очередь противопехотные. А то уж больно эти маленькие человечки мешают жизни и дальнейшему развитию. Пушки же будут хоть чуть-чуть притормаживать бодрые прорывы пехоты. Не менее полезны офицеры. Вроде бы они добавляют самую малость к дальности видения, но именно этой малости может хватить для того, чтобы начать раньше стрелять.

В ОДНОЙ ДАВНЕЙ-ДАВНЕЙ КАМПАНИИ...

А вот теперь мы займемся кампанией. Во-первых, она сильно отличается экономикой. Деньги поступают с планет, их можно увеличить либо количеством планет, ли-

бо постройкой шахт на них. Деньги поступают со всех планет сразу в конце дня и целиком приходят в общую казну. На эти деньги можно строить всевозможные здания на планетах (а кто будет создавать вам флоты и армии?) и создавать армии своих войск. Каждая планета характеризуется тем, сколько на ней можно построить зданий и какой максимальный уровень может быть у ее орбитальной станции.

Это важно потому, что при обороне здания и станция порождают «гарнизонные войска», позволяющие при «торможении» у противника удерживать численность ваших сил на прежнем уровне. Ведь гарнизоны, как бы они ни были плохи сами по себе, регулярно восстанавливаются после гибели. И даже муравьи могут таким образом задавить количеством. Тем более, что особенность кампании в том, что наступающий воюет именно тем количеством солдат, что взял с собой перед атакой. Поручили атаковать планету всего двум отрядам AT-ST — будьте готовы к тому, что ничего не добьетесь.

■ ЭТО ВАЖНО: размер вашей армии ограничивается тем, сколько у вас планет.

Кроме количества возможных зданий (обычно они все же строятся в определенной последовательности, так что построить фабрику тяжелого вооружения вперед казарм не получится), планеты характеризуются уровнем производства денег, климатом и различными улучшениями к производству.

Климат важен только во время наземных сражений на планетах: дождь вдвое снижает точность лазеров, а песчаная буря — во столько же раз ухудшает вероятность попадания ракет; снег снижает дальность зрения, а вулканы очень плохо воздействуют на пехоту (дохнет она, иными словами). Улучшения же могут быть самыми различными — от увеличения притока денег до снижения затрат на какой-то избранный тип войск.

Как вы уже знаете, во время битвы производить ничего не получится. Но защитники получают в



свое распоряжение гарнизонные войска, а нападающие не ограничены в количестве войск, которых они могут захватить на битву на планете или в космосе. И хотя все равно действуют жесткие ограничения по тому, сколько войск может одновременно участвовать в сражении, никто не запрещает притащить больше разрешенного и время от времени вытаскивать их из резерва.

В кампании же действуют такие товарищи, как Bountyhunter и Smuggler. Вторые занимаются тем, что перетаскивают 50% денег от указанной планеты в вашу пользу. Зато первые прибывают на целевую планету и убивают вражеских офицеров, грабителей или даже своих коллег. Особенно полезно уничтожение офицеров, что даст вашим космическим и наземным войскам некоторое преимущество в том, что противник, вероятно, будет во время боя видеть куда ближе, чем вы.

Несмотря на то, что в бой можно послать сразу и наземную, и космическую армию, пехота и танки в космосе ничего полезного сделать не смогут. Поэтому и посылать их надо вторым эшелонам, иначе армия будет совершенно бесполезно разгромлена.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: в кампании есть герои, которые влияют только на экономику, удешевляя производство. Иногда очень полезно перетаскивать их с планеты на планету, чтобы получать еще более дешевые войска.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Здесь будут перечислены только сюжетные миссии. Но не стоит думать, что кампания состоит только из них. Часто для того, чтобы добраться до боя продолжительностью в пять минут и продвинуться дальше, требуется захватить десяток планет, повергнув в жестоких космических боях сотни вражеских кораблей. Но это вам предстоит в подробностях пройти и пережить самим, а здесь мы обсудим ключевые моменты игры...

ИМПЕРИЯ

Подавляем восстания, уничтожаем мятежников. А как еще навести порядок в огромной Империи?

Миссия 1. Crush. Kill. Destroy.

Во главе с Дартом Вейдером наводим порядок на мятежной планете. Теоретически его могут убить, практически это возможно, если только он оторвется от остальных сил и будет воевать в одиночку. Истребляем повстанцев вплоть до силового купола, затем проходим чуть ниже и расстреливаем генератор энергии. Теперь можно вернуться к месту бывшего купола и добить выживших.

Миссия 2. The Pirate Menace

Империя расправляется не только с повстанцами. Вот что-то пираты на Илуме расшалились — надо бы навести порядок. Присоединяем к Бобе Фетту по паре корветов и фрегатов и отправляем всю эскадру разбираться. Правда, сначала прилетит только один герой. И первым делом он должен уничтожить сенсоры, которых в системе очень много. Правильно подбрасывая бомбы, ваш пилот сможет уничтожать не только сенсоры, но и охраняющих их истребителей противника. После этого он может вызывать флот и уничтожить космическую станцию. Следующим по списку появится лидер пиратов на большом корабле. И его добиваем.

Миссия 3. Subjugating Geonosis

Усиливаем флот от предыдущей миссии и отправляем его вместе с Дартом Вейдером. Космическая станция у противника невысокого уровня, а значит — будет быстро уничтожена. После этого присылаем десант и высаживаемся на планету. С самого начала надо быстро взяться за гражданских и уничтожить все 5 зданий. Потому что они почти постоянно выпускают замену павшим. Очень хорошо здесь подойдут TIE Mauler, которые успешно истребляют пехоту. После этого уничтожить повстанцев совсем просто.

Миссия 4. Attack on Mon Calamari

Перед нами стоит задача захватить планету Мон-Каламари. Станция там не очень мощная, главное, уничтожить при помощи бомбардировщиков ее силовую установку. Затем уничтожаем торпедные установки и добываем весь оставшийся флот. Но надеяться, что все пройдет очень просто, не стоит — чуть позже прилетят несколько столичных кораблей повстанцев, поэтому флот туда надо приводить большой. Иначе не справитесь.

Миссия 5. Trouble on Kashyyyk

Хан Соло помогает освобождать вуки на их родной планете. Пусть помогает, а вы не торопитесь, методично уничтожайте домики, производящие новых вуки, и не давайте уже народившимся разрушать тюрьмы. Еще необходимо поливать огнем Соло, как только он появится в поле видимости. Вряд ли вам удастся его убить, но, если его дела будут совсем плохи, он просто скроется с планеты. А без него вуки быстро прекратят сопротивление, и миссия закончится.

Миссия 6. A New Weapon Of War

Итак, в ваших войсках появилось новое оружие — AT-AT. Отправьте Вирса его испытать. Доставка героя на планету пройдет без каких-либо проблем. Да и начало испытаний особых проблем не принесет. А вот потом появятся повстанцы и будут пытаться уничтожить образец боевой машины. Впрочем, многоног легко с ними справляется. Надо только добавить к нему пару подразделений пехотинцев — и не надо будет волноваться за то, что происходит под ногами.

Миссия 7. The Rebel Fortress

Вам надо уничтожить крепость повстанцев. Сначала предстоит космический бой, в котором вам будет оказано серьезное сопротивление. Потом будет наземное сражение, в котором у вас будут Дарт Вейдер и Вирс на своем AT-AT. С присущим ему могучим ударом, этот робот отлично разрушает здания противника.

Миссия 8. The Traitorous Moff

И у империи появился предатель. Некто Мофф Каласт обитает в системе повстанцев, и империя решила его уничтожить. Войск там много — до 30 корветов и фрегатов, не считая многих истребителей и бомбардировщиков. Но хитрость не в этом. Предатель обожает убежать с поля битвы. Но к этой миссии в одной из систем у вас возникнет фрегат Interdictor. Обязательно берем его на миссию, включаем его способность и ставим где-нибудь в сторонке, чтобы случайно не зашибли. А тогда уж наш беглец не уйдет.

Миссия 9. An Engagement With The Emperor

Император решил собственноручно наказать непокорных. Миссия достаточно простая. Надо только регулярно уничтожать здания — именно от этого император восстанавливает жизнь. Пехота же противника просто валится снопами от его проявлений Силы.

Миссия 10. Capturing A Princess

Самое время захватить вождя повстанцев — принцессу Лею. Формируем флот, в него обязательно должны войти Star Destroyer и Interdictor. Первый понадобится непосредственно для захвата принцессы, второй — для того чтобы она не ускользнула из системы. Только сначала придется уничтожить пиратов, которые заодно с повстанцами. Но разве это проблема?

Миссия 11. The Destruction of Alderaan

А вот и первое применение Звезды Смерти. Нужно провести ее на Алдераан и уничтожить планету. Достаточно выждать всего 75 секунд, чтобы она полностью зарядилась. Но кроме нее необходимо привести большой флот, чтобы справиться с защитой повстанцев, — там вас будут ждать до 8 столичных кораблей.

Миссия 12. End of the Rebellion

Как пользоваться Звездой Смерти, вы уже знаете. И осталось-то



всего уничтожить 5 планет повстанцев. Правда, сопротивление на каждой будет серьезным, да и ионные пушки будут стрелять с земли, но вы справитесь. Надо только взять флот побольше.

ПОВСТАНЦЫ

Настало время освобождения от имперских войск, грядет всеобщая свобода...

Миссия 1. Shipyard Diversion

Здесь вам предстоит уничтожить 6 имперских доков. Для этого выделены 4 корвета и герой, который обязательно должен выжить. Хитрость здесь в том, что сами доки уничтожать не обязательно, а нужно стрелять по складам с ресурсами вокруг них. Пойдет цепная реакция — доки взорвутся самостоятельно. Сопротивление противника здесь очень вялое, и ничего особенного от вас не противопоставит.

Миссия 2. Interpreting the Network

R2-D2 должен выкачать данные из имперского хранилища. Но при этом он еще и должен выжить, что куда как сложнее. Для обеспечения этой задачи придаем ему сопровождение из 2 отрядов танков, 3 гранатометчиков и 3 пехотинцев. По прибытии зачищаем точки высадки от противника, делим между ними оставшиеся войска и двигаем нашего хакера к банку данных. Через некоторое время противник узнает о том, что творится в хранилищах, и отправит десант разобраться с этим безобразием. Но мы помним, что высадка десанта — дело долгое. Поэтому за время высадки все десантники будут уничтожены. Далее только дожидаемся окончания кражи данных и провожаем робота в одну из точек высадки.

Миссия 3. Theft of the X-Wing

До сих пор в вашей армии не было ни одного нормального истребителя. И вот повстанцы решают украсть первые образцы у империи. Для этой миссии желательно взять много войск, иначе справиться с противником будет сложно. Очень желательны бомбардиров-

щики на орбите планеты. К турболазерам, стоящим на коротком пути, лучше не ходить вообще, просто перегородив проход танками и гранатометчиками. По длинному пути идти длиннее, но проще. Таким образом проходим на аэродром. По пути можно уничтожить генераторы турболазеров и расстрелять беззащитные пушки. Перед тем как отвести летчиков к месту назначения, отправьте одного воина к месту с 4 незанятыми точками под пушки — сразу после прибытия пилотов на этих точках и вокруг аэродрома будут строиться пушки. На аэродроме их уничтожит сопровождение пилотов, а вот по отдельным четырем пусть нанесут удар бомбардировщики. Если хоть один пилот уцелел, то миссия выиграна, а вы стали обладателем новых истребителей.

Миссия 4. Kessel Rescue

Здесь вам нужно остановить 6 шаттлов, не уничтожив их при этом. На задание берем несколько корветов и 5-6 отрядов бомбардировщиков. Корветы пусть отгоняют истребителей противника, а бомбардировщики, пропустив сквозь свой строй шаттлы, бьют по ним из ионного орудия. Оно как раз остановит корабли, не уничтожив их.

Миссия 5. Stealing From the Rich

Еще одно воровство у имперцев. Отправляем R2-D2 на одну из планет империи и заставляем его красть технологии (у планет есть специальные ячейки для спецопераций). Для того чтобы миссию считали, нужно украсть немного, но лучше делать это до упора, пока технологии у врага не кончатся.

Миссия 6. Imperial Liberation

Здесь вам предстоит освободить планету вуки от имперского засилья. Для начала надо уничтожить 5 тюрем, в которых томятся вуки. Причем после разгрома очередной тюрьмы к вам присоединятся несколько бывших узников. Сюда надо брать полный набор войск, включая артиллерию, танки и бомбардировщики — противника здесь тоже будет немало,



Смерть повстанческого столичного корабля. Не долетел...

так что придется потрудиться. Да и тюрьму-то уничтожить совсем не просто.

Миссия 7. Highest Bidder

На эту миссию надо прихватить побольше фрегатов, им будет с кем сражаться. Здесь имперцы сцепились с пиратом и включили способности Interdictor, чтобы тот не сбежал. Для начала быстро уничтожаем тяжелые имперские фрегаты, которые направились к нам и тут же летим к «тормозам», стоящим плотной группой в центре. К этому моменту к ним должен подлететь и пират. Сначала обязательно расстреливаем его и только потом оставшиеся имперские корабли. Все, путь наружу свободен. Корветы здесь почти бесполезны — мелких кораблей у противника нет. А вот бомбардировщики бы не помешали.

Миссия 8. Rescue the Millenium Falcon

Хан Соло доигрался и был пленен имперцами. Конечно, можно устроить всеобщее побоище, но достаточно 5-6 эскадрилий бомбардировщиков. Всего-то надо — отключить притягивающий луч имперского корабля, и «Тысячелетний сокол» спокойно улетит.

Миссия 9. Needle in a Haystack

По системе разбросаны ящики, и в одном из них лежит ЕМР-система. У вас есть только один «Тысячелетний сокол», который может исследовать эти ящики. Надо полетать около ящика, чтобы сканирование было засчитано. С истребителями противника ваш кораблик справится, а вот от остальных надо уходить, победить их не получится. Когда искомым предмет будет найден, миссия будет выиграна.

Миссия 10. Borrowed Time

Вам надо сопроводить 6 транспортов и постараться, чтобы хотя бы один из них уцелел. Флот на этой миссии должен быть большой — сражаться придется много. Все корабли противника уже находятся на экране, просто они постепенно «оживают» и ползут к вам. Можно взять бомбардировщики и обстре-

ливать корабли, которые еще не активизировались.

Миссия 11. Handle With Care!

Перед этой миссией стоит отстроить планеты на передней линии до максимально возможных значений, потому что имперцы будут довольно часто атаковать ваши позиции.

На самой миссии Соло со своим товарищем должен добраться до первой точки, где можно построить лечебную башню. Там они захватят танк и будут уничтожать пехоту противника до тех пор, пока она не преграждает путь к бесхозному АТ-АТ. С его помощью взрываем генератор, снабжающий турболазеры, и уже никто не сможет помешать нашим героям добраться до документов. После этого они уходят по направлению к транспортному кораблю.

Миссия 12. The Defense of Mon Calamari

Если вы подготовились к отражению атак противника и создали флоты быстрого реагирования, то вам предстоит несколько космических боев с вторгающимися в ваши системы имперскими эскадрами. Готовьтесь к тяжелым кровопролитным боям, но, победив в нескольких и не дав противнику напасть на вашу столицу в Мон Каламари, вы выполните и это задание.

Миссия 13. The Final Battle

После всего этого появляется Звезда Смерти. Тут главное — уловить момент и вовремя убрать все войска с той планеты, на которую она нападет. Ибо ее первый выстрел идет без предупреждения, и попутно уничтожаются все, кто имел несчастье находиться на планете или около нее. Далее она будет летать и уничтожать планеты. Но тут у вас есть 2 минуты на то, чтобы уничтожить все сопровождающие ее корабли. А далее просто ждем Люка Скайуокера и направляем на Звезду в следующей битве. Смотрим только, чтобы его не уничтожили раньше его стычки со Звездой Смерти. Вот и долгожданная победа!

ЛКИ



Друзья-воришки. Думают, что бы еще украсть у империи...



ЖАНР

аркада, RTS

РАЗРАБОТЧИК

Mithis Entertainment

ИЗДАТЕЛЬ

Cenege

В РОССИИ

1С

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Pocket Tanks, Worms: 4 Mayhem

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Требуется — 1,3 GHz, 256 MB, video 64 MB

Рекомендуется — 1,8 GHz, 512 MB,

video 128 MB

СКОЛЬКО ДИСКОВ

2 CD

МУЛЬТИПЛЕЕР

Локальная сеть, за одним компьютером

САЙТ ИГРЫ

www.cenege.com



РЕЙТИНГ



65%



НАГРАДА ЖУРНАЛА



Звери: На Тропе Войны

Creatures Conflict: The Clan Wars

- Игровой мир и его обитатели
- Тактика боя
- Все оружие и способности
- Полное прохождение игры

Эволюция разумных рас Галактики идет полным ходом! Вначале планетами владели миниатюрные танки, затем на смену одноклеточным пришли грозные и беспощадные Черви. Но вот теперь и они сошли со сцены, уступив место новым хозяевам галактики — млекопитающим! Острые зубы, мохнатые лапы и звериные инстинкты — вот что решает сейчас исход битвы за вершину пищевой пирамиды!



➔ Биологическая эволюция жанра.

Наверняка каждый из вас если не играл, то хотя бы слышал про Tanks — игру древнюю, как «Тетрис». Сколько серьезных людей засиживалось за этой простенькой игрой, часами споря о баллистике и направлении ветра!

Затем на смену морально устаревшим танкам пришел сериал Worms. А вместе с пришествием Червяков мир узнал, что перестрелки могут быть не только набиты военной терминологией, но и радовать нас юмором, смешными участниками и карикатурным оружием. И серьезные люди, часто целыми компаниями, опять «пропали» за мониторами.

Теперь Червяки получили свое логическое развитие — Creature Conflict: The Clan Wars от Mithis Entertainment, или, если по-русски — «Звери на Тропе Войны». Нетрудно предсказать жанр игры: увлекательная тактическая стрелялка, выполненная в мультяшном стиле, наполненная юмором и яркими красками. Этакая своеобразная карикатура на мрачные пере-

стрелки суровых спецназовцев и террористов.

Разработчики из Mithis Entertainment предлагают нам окунуться в атмосферу жарких и скоротечных боев. Схватки будут вестись на поверхности миниатюрных планеток в походевом режиме. В течение раунда мы успеем побегать бойцом отряда с видом от третьего лица, сменить несколько видов оружия, рассмотреть поле боя с высоты птичьего полета, пронаблюдать за траекторией полета снаряда.

КАРЬЕРА ПОВЕЛИТЕЛЯ ГАЛАКТИКИ

Бросьте скуку,
Как корку арбузную.

Владимир Высоцкий

Карьера Завоевателя всегда проста. Нас ждет кампания по покорению основных обитаемых планет и цепочка локальных кровопролитных «Побойщ».

Рассмотрим же немного подробнее наш командный пункт:



А вот и последний обитатель «груши»!

Если приборы не врут

Интерфейс охватывает все значимые моменты управления, не загромождает экран — все элементы распределены по его углам и полупрозрачны.

Слева вверху расположен **двойной таймер**, показывающий, сколько секунд осталось до конца хода зверя и сколько — до конца игры. Чуть ниже расположен бесполезный счетчик очков, принесенных команде выбранным бойцом.

В левом нижнем углу расположены **показатели оружия**: его внешний вид, количество зарядов в обойме, угол стрельбы и сила (только для баллистического оружия и гранат)

Навигационная система реализована удобно:

Внизу справа нас ждет **компас** в виде цветного дирижабля, только направлен он не на север (какой север в космосе!), а в ту сторону, куда дует космический ветер. Силу ветра можно определить по скорости вращения пропеллера.

Карта-радар выполнена в виде сферы и находится в верхнем правом углу.

Цвет кружка на радаре обозначает принадлежность бойца: зеленые — свои, красные — враги, желтые — парализованные. А размер кружка указывает его месторасположение, если он маленький — на другой стороне планеты, а если большой — то на этой. Исключения составляют только посылки — это всегда маленькие точки разных цветов. Подробнее о них смотрите в разделе «Забил снаряд я в тушку друга».

ПРИРОДА АСТЕРОИДОВ

Эй, не стойте слишком близко, Я тигренок, а не киска!

С.Я. Маршак

Высаживая десант на очередной планете, будущий Повелитель Галактики не должен считать, что его будут встречать цветами и улыб-

ками, вовсе нет. Правда, в запасе у коренных обитателей планет только фейерверки, но зато их тротильный эквивалент вас несомненно восхитит! Если выживете.

Так что не забудьте запастись гранатометами, бластерами и взрывчаткой — свою радость от встречи с хозяевами нам придется выказывать на разных дистанциях, порой предварительно выковыривая аборигенов из-под стволов деревьев и телефонных будок.

Теперь самое время осмотреться. Все объекты разделим на две категории: активные — фауну и неактивные — назовем их условно флорой.

ФАУНА

В Галактике правят четыре клана: Приматы, Грызуны, Волки и Парнокопытные. Каждому клану принадлежит свой, родной уголок Галактики, где они мирно жили до поры, до времени. Но вот самоцветы, дарующие своим носителям власть и силу, упали в их владениях. И у наших зверей внезапно

ПОЛЕ БРАНИ

После каждого выстрела, попавшего в некую цель, вы будете получать ехидные комментарии. Вот что они означают:

Годзилла — выстрелом уничтожено здание;

Лесоруб — выстрел повалил дерево;

Луддит — попадание по автопушке;

Садовник — взрывом вырыта яма;

Косяк — выстрелом убит свой боец;

Фраг — ваш подчиненный наконец умудрился попасть куда следовало!

проснулся интерес к соседям. Не только научный.

Сами животные отличаются друг от друга только внешним видом: своим собственным и личного оружия. Это вопрос эстетики. А вот на уровне кланов различие более стратегически важно, так как в зависимости от вашего выбора будет доступен только определенный набор оружия, почти не пересекающийся с наборами остальных. Кроме того, каждый воин клана обладает расовыми способностями, подробнее о которых можно почитать в разделе «Забил снаряд я в тушку друга». При прохождении одиночной игры вашим первым персонажем всегда будет Лидер клана, обязательный участник любого боя, в который вовлечена его группировка. Именно Лидер будет вашим первым бойцом при прохождении кампании. По ее прохождению вы также откроете для себя 7 секретных персонажей, ранее вам недоступных.

ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ

Название холодного оружия	Обладатель	Урон зверям	Урон объектам	Ударов в раунд	Дополнительный эффект
Утюг (Iron)	Бобер	средний	средний	1	Отбрасывание среднее
Нож (Knife)	Землеройка	средний	низкий	1	—
Газетка (Newspaper)	Морская свинка	низкий	низкий	1	Оглушение
Волшебная палочка (Magicwand)	Скунс	низкий	низкий	1	Телепортация
Sabre)	Волк	низкий	низкий	2	—
Кувалда (Sledgehammer)	Койот	низкий	средний	5	Отбрасывание малое
Фомка (Crowbar)	Гиена	средний	высокий	1	—
Когти (Forearm Blade)	Росомаха	средний	низкий	2	—
Разводной ключ (Monkeywrench)	Орангутанг	низкий	высокий	2	Отбрасывание малое
Бейсбольная бита (Baseball Bat)	Горилла	средний	низкий	1	Отбрасывание среднее
Клюшка для гольфа (Golf Club)	Гиббон	низкий	низкий	1	Отбрасывание высокое
Микрофон (Teaser)	Павиан	средний	средний	1	Оглушение
Кастрюля (Casserole)	Корова	средний	низкий	1	Отбрасывание среднее
Мухобойка (Flipflop)	Свинья	низкий	низкий	2	Оглушение
Коса (Scythe)	Овца	средний	средний	1	Отбрасывание малое
Световой меч (Lasersabre)	Кролик	средний	высокий	1	—

Давайте рассмотрим наши будущие колонии и их население.

Болотный мир

Миры древнего альянса Грызунов помнят те времена, когда Галактика была еще молодой, океаны — горячими, а воздух полон испарений и магии. Туманные болота, таинственные леса и волшебство не пропали и донныне. Под влиянием магии на свет появились самые странные формы жизни. Многим эти животные могут показаться безвредными маленькими зверушками, но это не так. Все звери знают, что именно по вине грызунов вымерли динозавры, и со страхом ждут того момента, когда Грызунам в голову придут новые безумные планы.

От пестицидов, которые эти твари пожирали тысячелетиями, они повредились рассудком и решили, что должны занять место на вершине пищевой пирамиды — то есть сожрать всех остальных.

Воины клана: Бобер (лидер), Землеройка, Морская свинка, Скунс (секретный персонаж).

Особенности: Откорм, Бешенство.














Оружие клана: Биохимическое, крайне ядовитое.

Пустынный мир

Звери Стаи — прирожденные войны, они живут ради битвы. Их первобытное общество до сих пор поклоняется тотемам предков. Члены Стаи славятся боевыми искусствами и охотничьими навыками.

Они живут по древним законам чести и храбрости, которые передавались из поколения в поколение и строго соблюдаются до сих пор. Благодаря этому Стая — единая и могучая сила, а ее воины сражаются до послед-

ОРУЖИЕ ПРЯМОГО ОГНЯ

Название	Цена	Обойма	Урон зверям	Урон объектам	Дальность стрельбы	Разлет снарядов	Скорострельность	Дополнительный эффект
 Фотокамера (Camera)	10	3	низкий	низкий	по прямой	—	1	—
 Патогенный фактор (Patobolter)	30	5	низкий	низкий	малая	слабый	2	Сносит ветром, Яд
 ЗверУзи (SMG)	30	5	средний	средний	по прямой	слабый	1	Отбрасывание малое, Жонглер
 Лазерная хлопушка (Laser Popper)	40	5	низкий	низкий	по прямой	—	3	Дистанция
 Дробовик (Shotgun)	50	3	низкий	низкий	по прямой	слабый	2	Отбрасывание малое, Жонглер
 Коломет (Spikespitter)	80	3	средний	высокий	по прямой	слабый	1	Отбрасывание малое, Дистанция
 Прокачка (WCPump)	80	3	средний	высокий	средний	—	1	Отбрасывание высокое, Дистанция
 Метатель лезвий (Blade Thrower)	80	3	низкий	низкий	по прямой	—	3	Дистанция
 Иглы (Crossbow)	80	1	лечение	0	по прямой	слабый	1	Лечение
 Бластер (Laser Blaster)	90	3	низкий	средний	по прямой	—	2	Отбрасывание малое, Дистанция
 Пушка Рельса (Pulse Gun)	90	3	низкий	низкий	малая	—	2	Отбрасывание высокое, Бьет через препятствия, Жонглер, Дистанция
 Управляемая ракета (Guided Missile)	100	1	высокий	высокий	максимум	—	1	Сносит Ветром, Отбрасывание среднее
 Пулемет (Gatling)	150	1	высокий	высокий	по прямой	слабый	1	Отбрасывание малое

него издыхания и никогда не бросают раненых товарищей.

Воины клана: Волк (лидер), Койот, Гиена, Росомаха (секретный персонаж).

Особенности: Вой.

Оружие клана: Ракеты, взрывчатка, напалм.

Техномир

Приматы, без сомнения, составляют интеллектуальную элиту животного мира. Отбросив звериные привычки, они построили свою цивилизацию и каждый день делают новые шаги по пути прогресса.

Умникам принадлежит общество победившей электрификации. Они обожают эксперименты, в основном, на своих соседях-грызунах, а следы их мартишкиных трудов можно найти почти в каждом уголке Галактики.

Воины клана: Орангутанг (лидер), Горилла, Гиббон, Павиан (секретный персонаж).

Особенности: Воскрешение.

Оружие клана: Высокотехнологичное — гравитационное и лазерное.

Морозный мир

Комедианты заселили один из самых негостеприимных уголков галактики — низкотемпературные планеты. Но любовь к творчеству и веселью мешает им сидеть спокойно. Комедианты организовали свой театр, отработали массу сцен и убойных шуток — теперь они готовы навесить своего зрителя на любой планете, даже если их никто не рад видеть. Что же поделать — билеты напечатаны, спектакль уже не отменить.

Воины клана: Корова, Кролик, Свинья, Овца (все персонажи — секретные)

Оружие клана: Никогда не лишнее чувство юмора.

ФЛОРА

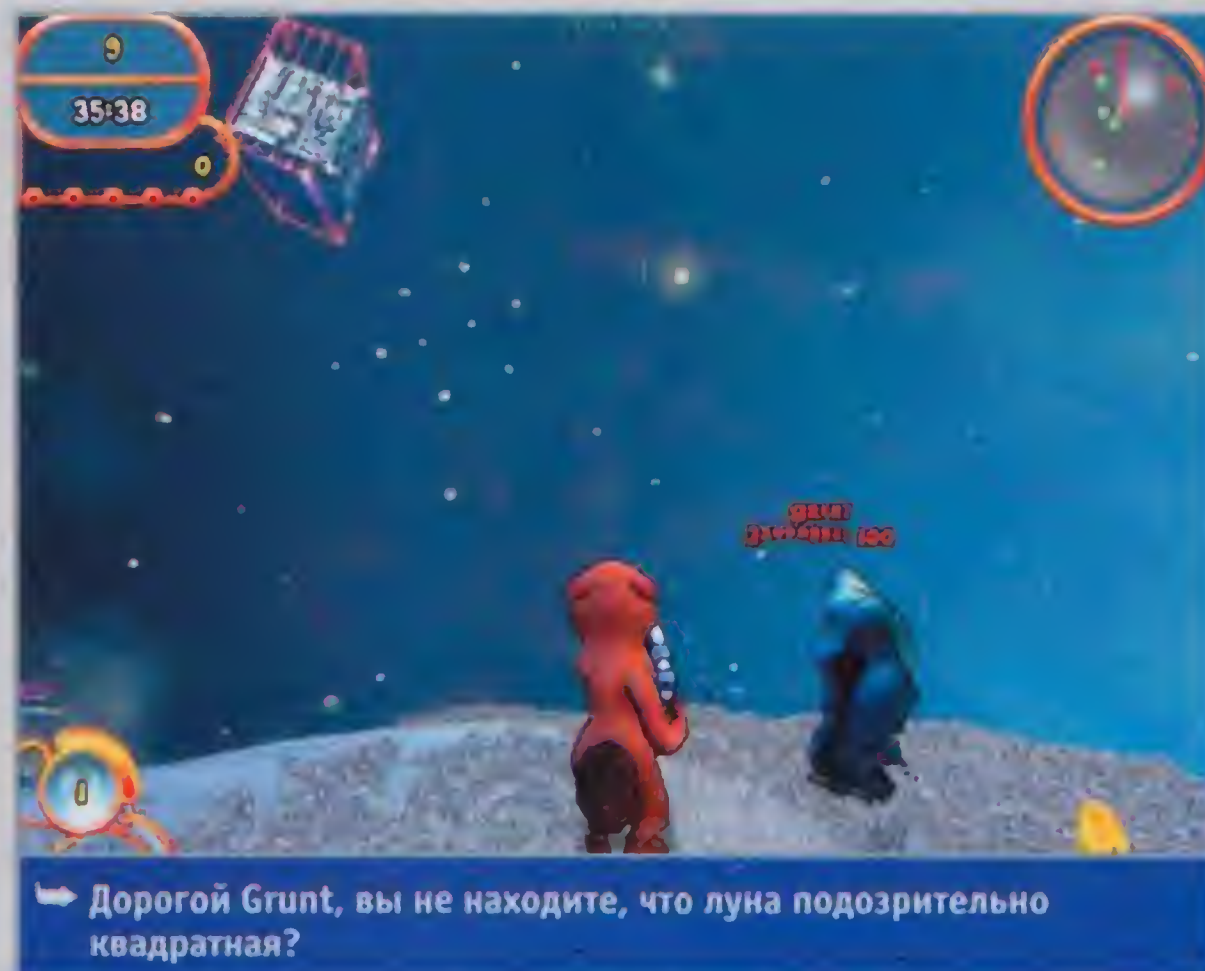
Все объекты на планете уничтожимы, даже земля меняет свои очертания в процессе жарких схваток. О этом следует помнить, чтобы в нужный момент уничтожить мешающую автопушку или, наоборот, не подорвать жизненно важный телепорт.

В игре есть следующие типы объектов:

► **Стреляющие.** Автопушки — главная опасность в игре! Стреляют 3-4 раза в раунд, с уроном в 25 единиц за выстрел. Окончание хода в зоне обстрела фатально почти для любого зверя. К счастью, они не очень

прочны и обозначены красной аурой, что облегчает их поиск и ликвидацию. На каждом типе планет они имеют различный внешний вид. В кампании автопушки стреляют только по вам, в «Побойще» — по всем.

► **Кусачие.** Всевозможные ограждения колючей проволоки, ши-



► Дорогой Grunt, вы не находите, что луна подозрительно квадратная?



Кто-то неудачно вышел из портала.

пастые кактусы, энергобарьеры, ре-
вущие многоваттные колонки и т.п.
Делают ежесекундный урон по
всем находящимся рядом зверям. У
разных объектов сила действия
разнится, но, как правило, состав-
ляет от 2 до 10 единиц в секунду.
Помните о «травматизме»!

■ **ЭТО ВАЖНО:** лечение и урон от
игровых объектов происходит
каждую секунду игры, вне зави-
симости от того, чей сейчас ход.
Поэтому зверь, закончивший
свой ход рядом с агрессивной
флорой, рискует не дожить до
следующего, особенно когда ко-
манда многочисленна. Именно
поэтому иногда бывает выгоднее
вместо выстрела мощным, но не
отбрасывающим, оружием, уда-
рить чем-нибудь слабым, но га-
рантированно смещающим врага
в нужную сторону.

➤ **Ловушки.** Мины и капканы.
От кусачих объектов отличаются
большим уроном и тем, что сраба-
тывают только один раз.

➤ **Взрывоопасные.** Бочки с
нефтью, функционально аналогич-
ны бочкам из Doom II. В смысле —
не стоит за ними прятаться!

➤ **Транспортные.** Катапульты,
телепорты и летающие платформы
помогают быстрее перемещаться
по планете. Принцип их действия
прост, но кое-что стоит отметить:
чтобы катапульта сработала, на
нее надо запрыгнуть. Если теле-
порт висит над пропастью или ла-
вой — это не страшно, выйдя из
него, зверь не упадет, а окажется
на ближайшем клочке суши. А на-
ходиться на платформе очень вы-
годно — компьютер часто мажет
по движущейся цели.

➤ **Лечащие.** Статуи звериных
богов, принцип действия аналогич-
ен кусачим объектам, только эти
возвращают здоровье, а не наобо-
рот. Лечат примерно по одной
единице в секунду — не бог весть
что, но спасти иной раз очень да-
же может.

➤ **Посылки.** Всевозможные
призы, падают с неба в начале каж-

дого раунда. Подробнее про них
смотрите в разделе «Забил снаряд
я в тушку друга».

➤ **Прочие.** Всевозможные
стенки и домики, в изобилии раз-
бросанные по поверхности пла-
неты. Неплохие укрытия от вра-
жеских снарядов — особенно
звериные хижины, покрытые кры-
шей. Однако, прячась за укрытия-
ми, следует помнить, что сила
ветра в этих местах минимальна
и поэтому распылительное ору-
жие (например, Огнемёт или Сор-
тирный Сорняк) может быть
очень опасно. Также среди про-
чих объектов окружения стоит
отметить **таблички** — порой они
содержат забавный текст, проли-
вающий свет на историю игрово-
го мира.

ЛАНДШАФТ

Холмы. С них удобно стрелять
любым видом оружия, но и вы при
этом становитесь легкой целью.

Ямы. В ямах удобно прятаться,
но помните — гранаты имеют
обыкновенное скатываться на самое
дно, и ваше убежище рискует пре-
вратиться в бассейн.

В воде все, кроме обезьян, мо-
гут спокойно плавать. Помните
только, что стоит попасть в пловца
одной пулей, как он сразу тонет.
Захлебывается от неожиданности,
наверное.

Действие болота аналогично
воде, но с одной поправкой — в
нем пловец теряет по 20 единиц
здоровья в секунду.

Лава — страшная вещь! Даже
самый живучий боец сгорит в ней
как спичка, стоит только ее кос-
нуться.

ЗАБИЛ СНАРЯД Я В ТУШКУ ДРУГА

Погляди-ка, как обмяк
Обезглавленный хомяк.

Недетские стишки

И вот, наконец, мы ввязались в
бой! Что ожидает молодого завое-
вателя на планетах его врагов? Как
он должен тренировать своих бой-
цов и к чему их морально готовить?
Обо всем этом вы сейчас узнаете.

НЕМНОГО О ВРЕМЕНИ

В реальной жизни нам его всег-
да не хватает. Но в Creature Conflict
за 20 секунд раунда грамотный
мохнатый убийца успеет отправить
к праотцам парочку нерасторопных
противников.

Время раунда делится на три
части:

➤ **Предварительное:** цифер-
блат синий, камера летает вокруг
зверя, время перерыва и наблюде-
ния.

➤ **Основное:** циферблат белый,
можно перемещаться, собирать и
использовать посылки. Стоит толь-
ко выстрелить, применить клано-
вую способность или пораниться
— включается дополнительное
время. Однако если **скорострель-
ность** оружия больше единицы и за
первый выстрел вы не пораните се-
бя, то раунд закончится только с
последним выстрелом.

➤ **Дополнительное:** цифер-
блат красный, можно только пере-
мещаться, инвентарь недоступен.
Это время нужно, чтобы подальше
убежать от установленной мины
или покинуть ставшую невыгодной
огневую позицию.

■ **ЭТО ВАЖНО:** в игре присутствует
такой параметр, как «травма-
тизм», причем в кампании его от-
ключить нельзя. Его действие за-
ключается в том, что если зверь в
течение своего хода будет ранен,
то основное время тут же закан-
чивается, и выстрелить он уже не
сможет. Неважно, укололся ваш
боец о кактус, упал с высоты или
неосторожно обращался с грана-
тометом. Вывод — перемещай-
тесь осторожно, баллистическим
оружием стреляйте строго наве-
сом, используйте посылки «Бер-
серк» и «Неуязвимость».

СПОСОБНОСТИ ЗВЕРЕЙ

Их выбирают через инвентарь
(вызывается правым щелчком мы-
ши). Если зверь применяет способ-
ность, то он пропускает основную
часть хода, в отличие от примене-
ния посылок! Помните об этом!
Каждый зверь может применить
свою расовую способность только
один раз за игру.

➤ **Откорм.** Зверь поедает ок-
ружающие предметы и восстано-
вливает свое здоровье до 100%
уровня.

➤ **Бешенство.** Боец взрыва-
ется, рана и отравляя всех окру-
жающих.




➤ **Оживление.** Умники умеют
оживлять своих собратьев, прав-
да, при этом воскреснувший боец
имеет 20% от своих единиц здо-
ровья плюс каждый член обезья-
ньего триба передает ему 10%
своих единиц здоровья. Плата за
это своеобразная — умники не
умеют плавать.

➤ **Вой.** Зверь воет, и урон у
всей команды удваивается, правда,
только в течение одного хода.

БАЛЛИСТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

	Название	Цена	Обойма	Урон зверям	Урон объектам	Дальность полета	Скорост- рельность	Дополнительный эффект
	Русалочка (Squid Jet)	60	3	средний	сред	средняя	1	Разлет снарядов, Яд, Дистанция
	Гранатомет (Grenade Launcher)	100	3	низкий	средний	средняя	4	Отбрасывание малое, Дистанция
	Базука (Bazooka)	110	3	низкий	низкий	высокая	2	Отбрасывание среднее, Дистанция, Жонглер
	Миномет (Mortar)	120	3	высокий	высокий	средняя	1	Отбрасывание малое, Дистанция
	Био Гранатомет (Bio Bazooka)	120	3	низкий	средний	максимум	2	Отбрасывание среднее, Дистанция
	Огненное мщение (Plasma Launcher)	140	3	высокий	высокий	средняя	1	Огонь, Дистанция

РАСПЫЛИТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Название	Цена	Обойма	Урон зверям	Урон объектам	Дальность стрельбы	Скорострельность	Дополнительный эффект
 Сортирный Сорняк (Vaporizer)	70	1	высокий	высокий	высокая	1	Большой разлет, Яд
 Огнемёт (Flamer)	140	3	высокий	высокий	малая	1	Средний разлет, Огонь
 Ядовитый факел (Toxicinc)	300	1	низкий	низкий	средняя	1	Яд

ТОЧЕЧНОЕ ОРУЖИЕ

Название	Урон зверям	Урон объектам	Дополнительный эффект
Авиаудар (Airstrike)	высокий	максимум	Отбрасывание среднее
Биобомбы (BioStrike)	высокий	высокий	Яд, Отбрасывание малое
Артострел (Gatlingstrike)	высокий	высокий	Отбрасывание высокое
Напалм (Napalmstrike)	максимум	высокий	Огонь
Ракетная петарда (Petard)	высокий	высокий	Отбрасывание высокое
Снежная буря (Pocket Blizzard)	высокий	средний	Оглушение

ПОСЫЛКИ

Каждый раунд с орбиты на поверхность планеты падают цветные коробочки. Это командование помогает своим бойцам как может, сбрасывая посылки. Не давайте своим врагам их подбирать! Ведь в них всегда можно найти призовое оружие или дополнительные способности.

■ ЭТО СОВЕТ: применяйте Посылочные способности строго до стрельбы, так как в дополнительное время можно только перемещаться.

Над лежащей посылкой всегда колышется сигнальное пламя, по его цвету можно определить тип посылки. Зеленый — боеприпасы, белый — аптечка, желтый — золото, красный — оружие, фиолетовый — способность. Рассмотрим их поподробнее.

Боеприпасы



Все оружие, обойма которого больше 1, восполняется до максимума.

Аптечки



Это важный вид посылки. Брать их можно, только если зверь ранен или отравлен, и используется она сразу. Аптечки различаются по силе действия, восстанавливая 25, 50 или 100 единиц здоровья соответственно. От отравления избавит любая.

Оружие



Может выпасть как обычное, доступное одному из четырех кланов, так и призовое, которое нельзя купить ни в одном из магазинов.

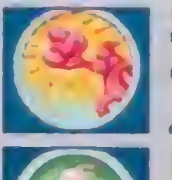
Золото

О золоте разговор особый, в кампании или серии «побоищ» оно увеличивает сумму, на которую можно закупаться в начале следующей миссии, а в режиме игры «Мародер» непосредственно приближает победу.

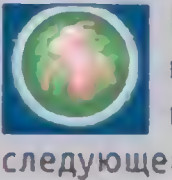
СПОСОБНОСТИ



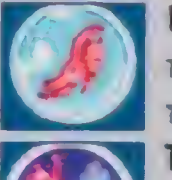
Реактивный ранец. Едва ли не самая полезная находка, позволяет летать или очень быстро перемещаться по горизонтали.



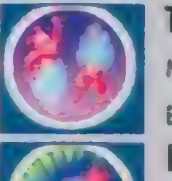
Двойной ущерб. Урон от оружия в этом раунде удваивается.



Камуфляж. Зверь становится невидимым для врагов и автопушек до следующего хода. Крайне полезно, но помните — кусачий ландшафт игнорирует этот эффект.



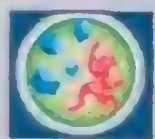
Низкая гравитация. В течение раунда баллистика будет изменена.



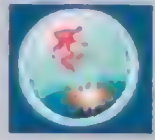
Телепортация. Дает возможность переместиться в любую точку планеты.



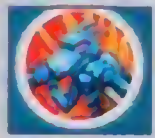
Неуязвимость. Зверь в течение раунда неуязвим для оружия и вредных воздействий. Осторожно, лава по-прежнему жжется!



Телекинез. Не сходя с места, можно подобрать любую посылку.



Двойной прыжок. Зверь прыгает дальше, но при этом рискует улететь в открытый космос!



Берсерк. Если включен травматизм, зверь не пропускает ход из-за ранения.



Укрытие. Позволяет выставить прямо перед собой щит. Причем он висит в воздухе, на него можно забраться и продолжить строительство.



Ускорение. Соответственно названию зверь быстрее бегает в течение раунда. Используется обычно, чтобы быстро собрать посылки или подобраться в упор к врагу.



Выбор зверя. Позволяет переключиться на другого бойца в команде.

САМОЦВЕТЫ

Каждый из кланов обладает своим магическим самоцветом. По ходу кампании вам предстоит захватить все драгоценности, а потом активно использовать их в бою.

На самом деле самоцветы скорее усложняют жизнь, чем облегчают ее: начать бой, не раздав самоцветы бойцам, нельзя. А если кто-то из них падет в схватке, то камень обязательно нужно подобрать. Где можно добыть эти маленькие радости для своих зверьков, и что им за это будет?

У грызунов вы сможете добыть рубин, камень лекаря. Носящий его боец сможет лечить товарищей ударами холодного оружия.

Семейство волчьих охраняет нефрит, камень подрывника. У его обладателя удваивается запас гранат и взрывчатки в инвентаре.

Янтарь, камень оружейника, хранится на планете обезьян. Тот, кто сожмет его в своих лапах, почувствует, как потяжелел его ранец с боеприпасами от ружей и пушек.

Комедианты же славятся своим сапфиром, камнем неуловимого шпиона. Носящий его может применять в бою «Камуфляж» вдвое дольше обычного.

ТАКТИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

Разнообразные комбинации оружия, способностей и особенностей ландшафта позволят вам придумывать свои приемы достижения победы в схватке. Я же могу поделиться с вами парочкой из них.

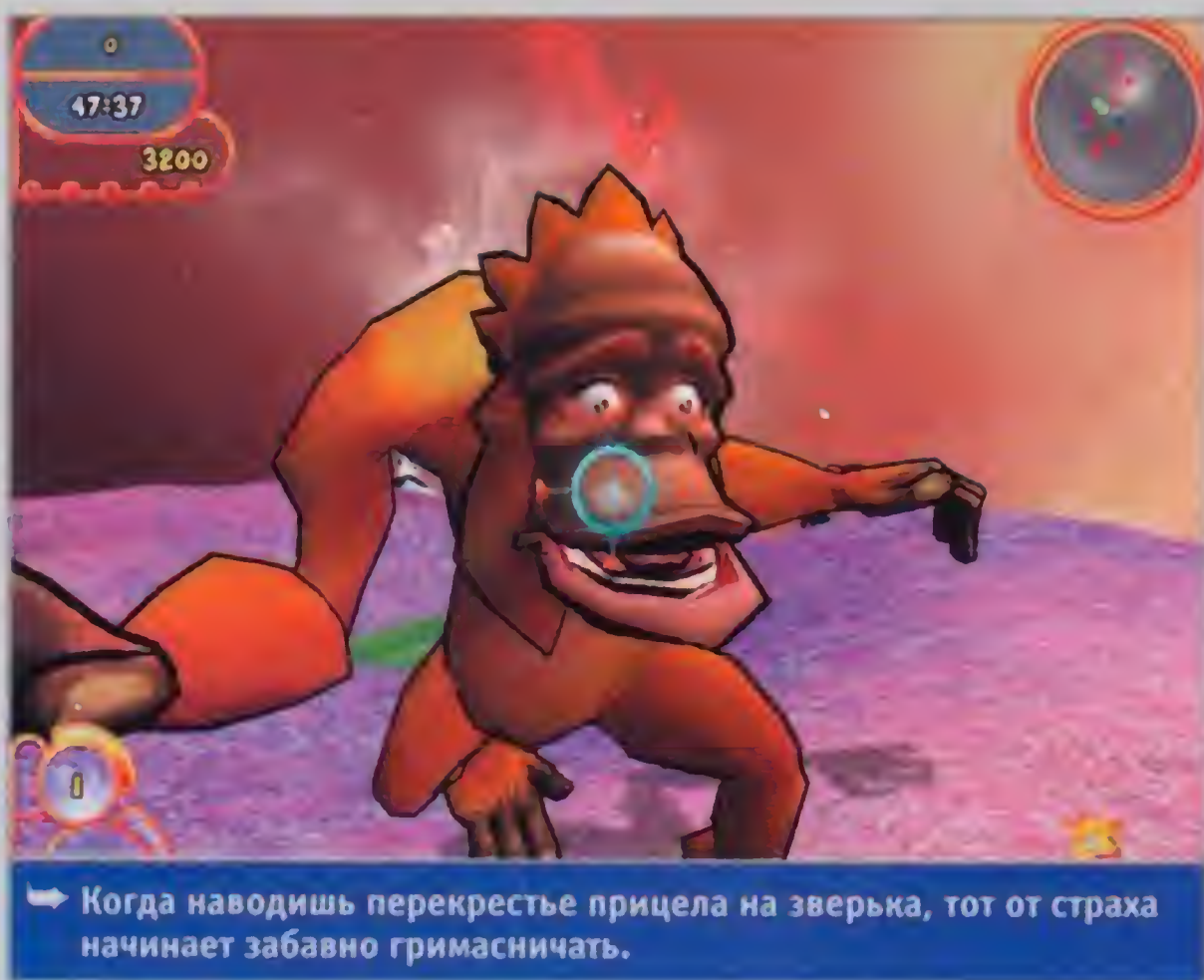
➤ **Высоко сижу, далеко гляжу.** При помощи реактивного ранца взлетите на нужную вам высоту, поставьте паузу, переключитесь на «Укрытие» и поставьте под себя. В результате — вы будете сидеть на воздушной платформе!

➤ **Сегодня здесь, а завтра — там.** Если гравитация не максимальная, вместо бега можно перемещаться по суше и воде гораздо быстрее — непрерывными прыжками. При достаточной сноровке можно пересечь болота, ни разу не поранившись.

➤ **Два хода подряд.** Атакуйте ядовитым оружием слабого врага. Если расчет будет верным, то он останется стоять отравленным и почти при смерти. Как только ход дойдет до него, вражеский боец очочурится и ход опять перейдет к нам.

➤ **Внезапная смерть.** Если боец противника стоит в низине или на берегу, то взорвите у него под ногами снаряд с высоким параметром «Урон объектам». Образуется озеро, и скорее всего он погибнет.





➔ Когда наводишь перекрестье прицела на зверька, тот от страха начинает забавно гримасничать.

Также не забывайте про оружие, способное стрелять несколько раз за раунд, в особенности про гранатомет Стаи. С его помощью можно добить несколько раненых врагов за один раунд боя, что весьма ценно.

Я ЛЮБЛЮ СВОЮ ВИНТОВКУ!

*Гитару брось, и бабу брось,
И, как жену, обнимай
Обледенную винтовку свою.
Олег Медведев
«Идиотский Марш»*

Грамотно примененное оружие поможет достичь победы за минимальное количество раундов боя, даже если не блистать изощренными тактическими ходами. В то время как неумеха легко подорвется сам, унеся в могилу и своего товарища.

Простите, это топор или ваш носок?

Оружия в игре много, даже слегка чересчур. Стволы одного класса отличаются двумя-тремя характеристиками, но в реальном бою вы будете отдавать предпочтение по одному представителю от класса — самому убойному или сильно отбрасывающему.

Виды оружия в игре:

➤ **Холодное.** Его нельзя купить, у каждого бойца оно индивидуальное. Это может быть единственным критерием выбора того или иного члена команды.

➤ **Прямого огня.** Сюда относится оружие, снаряды которого летят по прямой траектории. Удобнее всего им пользоваться в режиме камеры «из глаз». Ветром их, как правило, не сносит.

➤ **Баллистическое.** Сюда относится все оружие, снаряды которого летят по дуге. Баллистическое оружие надо наводить только по компасу! Сила ветра максимально влияет на траекторию полета. Главное преимущество такого оружия заключается в том, что противника видеть необязательно, можно стре-

лять хоть по другой стороне планеты. Однако будьте осторожны! Невверно пущенная ракета может совершить кругосветное путешествие и вернуться к вам.

➤ **Распылительное.** В нем нет снарядов, а значит, во время стрельбы можно вертеться на месте, поражая площадь струей. Отдельно стоит упомянуть о «Ядовитом факеле» — из него следует стрелять, стоя спиной к противнику.

➤ **Гранаты.** В отличие от снарядов другого баллистического оружия, гранаты взрываются не сразу, что позволяет прокатить их по земле или использовать их как мины. Помните, что гранаты в воде и болоте не взрываются вообще, а в лаве детонируют сразу.

➤ **Мины.** Устанавливаются без броска и срабатывают через несколько секунд. Не забудьте отбежать подальше! За исключением воздушной мины, они никак не реагируют на ветер.

➤ **Точечной наводки.** Все это оружие — призовое, его, как и холодное, тоже нельзя купить. Место обстрела задается с орбиты, в планетарном режиме. Удобно, но небезопасно.

Подробнее все характеристики оружия смотрите в таблицах.

Сержант, а с какой стороны стреляет эта штука?

Все оружие имеет ряд характеристик. Если она в таблице не указана — значит, одинакова для всего класса — смотрите подробнее типологию.

Название, Цена, Урон, Разлет снарядов, Отбрасывание — в пояснениях не нуждаются.

Обойма — обозначает количество раундов, в течение которых можно непрерывно стрелять.

Дальность полета снаряда обозначает, насколько велик его шанс искривить свою траекторию и перелететь через преграду. В идеале — вернуться обратно к хозяину.

Скорострельность — это число обозначает, сколько можно сделать выстрелов одним зарядом из одной обоймы. Например: у Тухлого Яйца параметр обойма равен одному, а скорострельность — двум. Это значит, что за раунд вы можете выставить два яйца, потратив при покупке 60 монет. У базуки обойма равна

трем, а скорострельность двум, то есть при удачном стечении обстоятельств за 110 золотых вы сможете выстрелить 6 раз. Почему разработчикам нельзя было просто увеличить размер обоймы каждому оружию в соответствующее количество раз, так и осталось неясным.

Дистанция — чем больше расстояние, с которого был нанесен урон из этого оружия, тем он выше.

Жонглер — если последующие выстрелы из этого оружия будут попадать в цель, пока она находится в воздухе, то урон также возрастает.

Яд, радиация — отравленный боец потеряет в начале своего хода несколько очков здоровья — от 5 до 15, зависит от силы отравления.

Огонь — даже если вы промахнулись, горящая земля «подбодрит» вашу жертву, которая будет терять по 4-5 единиц здоровья еще несколько секунд.

Осколки — после взрыва они нанесут дополнительный урон всем окружающим объектам.

Оглушение — на парализованного бойца не работает «Выбор зверя», а в его следующем ходу время действия будет уменьшено.


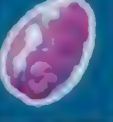
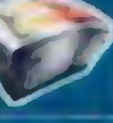


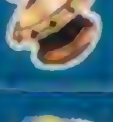

Что стоит выбрать?

Зависит от выбранной стратегии игры, карты и личных предпочтений. Имеет смысл разделить ваших воинов: одному выдать дальнобойные баллистические стволы, другому мощный дробовик, а третьего — загрузить под завязку взрывчаткой.

ГРАНАТЫ

	Название	Цена	Обойма	Урон зверям	Урон объектам	Дальность полета	Скорострельность	Дополнительный эффект
	Силовое поле (Proxymine)	20	1	низкий	низкий	0	1	Создает защитное поле, Дистанция
	Граната (Grenade)	70	3	средний	средний	высокая	2	Отбрасывание среднее, Осколки
	Слезоточивая граната (Teargasgrenade)	80	3	низкий	низкий	высокая	2	Яд, Дистанция
	Чумная граната (Epidemic Grenade)	90	1	средний	высокий	максимум	1	Яд, Осколки, Дистанция
	Граната-антиграв (Mine Strike)	90	5	низкий	средний	высокая	2	Отбрасывание высокое, Дистанция
	Коктейль Молотова (Molotov)	70	3	средний	средний	средняя	2	Огонь, Дистанция
	Ультразвуковая граната (Sonic Cannon)	100	1	высокий	средний	высокая	1	Отбрасывание высокое
	Зловонный коктейль (St Cocktail)	120	3	средний	средний	высокая	1	Яд, Дистанция
	Атомная граната (Atomic Grenade)	140	5	высокий	высокий	максимум	1	Отбрасывание среднее, Яд, Огонь

МИНЫ

Название	Цена	Обойма	Урон зверям	Урон объектам	Радиус разрыва	Скорость	Дополнительный эффект
 Неконтактная мина (Pipe Bomb)	60	1	средний	средний	высокий	2	—
 Тухлое яйцо (Bad Egg)	60	1	средний	средний	высокий	2	Яд
 Мина-Тостер (Roastermine)	70	1	средний	средний	высокий	1	Отбрасывание высокое
 TNT (TNT)	70	1	высокий	высокий	высокий	2	Отбрасывание высокое
 Воздушная мина (Gift Parcel)	110	3	низкий	низкий	средний	1	Отбрасывание малое, Жонглер, Дистанция, Сносит ветром
 Бжикалка (Ticking Briefcase)	400	1	низкий	низкий	малый	1	Понижает гравитацию
 Бомба-матушка (Nuke Knick)	призовое	призовое	высокий	высокий	максимум	2	Отбрасывание малое, Яд, Огонь

Но прежде чем начинающему Повелителю Галактики станет доступно все это многообразие, придется покорить множество непохожих друг на друга миров.

ПЛАНЕТАРИУМ ДЛЯ СТРАТЕГА И ТУРИСТА

*I have seen things, you people wouldn't believe.
Attack ships on fire in front of the shoulders of Orion.
I watched sea beams, glittering in the dark near the Tannhauser Gate...*
Roy Batty «Blade Runner»

Каждый маленький зверек, мечтающий создать свой трайб, забраться на вершину пищевой пирамиды и победить в борьбе за выживание, читает на ночь не сказки и даже не учебник по занимательному животноводству, нет! Он читает биографии великих Завоевателей прошлого, а также хроники их кампаний, постигая мудрость и знания. И я хочу предложить вашему вниманию одну из таких хроник.

Общие рекомендации по прохождению

Кампания для всех рас одна и та же и проходит на тех же планетах, только инструктаж может немного различаться. Как правило, поработать нужно представителей своего клана, которые выступают как изменники или повстанцы. Если действие идет на планетах другого клана — это завоевание.

При прохождении одиночной игры и выполнении боевых задач следует помнить, что:

➤ **Убить всех врагов** — не всегда обязательно, но лучше избавиться ото всех лишних потребителей кислорода — могут помешать выполнению задачи, да к тому же своим ходом тратят время, отведенное на

миссию. Охоту начните с одиноких хилых врагов, им хватает одного-двух ударов. Если вражеский зверь встал рядом с другим зверем или объектом для уничтожения — это немедленный сигнал к залпу.

➤ **Уничтожить объект** — вам может помочь сам противник. Просто в конце своего хода встаньте рядом с целью миссии, и враг, попав в вас, приблизит тем самым свое поражение.

➤ **Проникнуть куда-либо** — почти всегда можно при помощи катапульт. Но не забывайте про «Камуфляж» и «Неуязвимость» — они с этим тоже прекрасно справляются.

➤ **Освободить пленника** — можно, просто коснувшись его. Однако тут нас подстерегает дилемма — оставить в покое до конца миссии, не подставляя под пули, или решить, что лишний боец не помешает, но при этом рискуя проиграть при его гибели? Тут уж как вам нравится, но я предпочитаю активировать пленников, когда у меня остается один-два бойца.

➤ **Самоцветы** усиливают своего носителя, а с его гибелью выпадают. Если самоцветы валяются на поверхности планеты, то игру нельзя закончить, не подобрав их. Если самоцвет упадет в жидкость — его автоматически перенесет на ближайший берег.

И напоследок совет — следите за ходом временем, выделенным на миссию! Его не так уж много, а по его истечении вас ждет неминуемый проигрыш, и захватывать планету придется с самого начала.

Эпизод 1: Мир Грызунов

Несмотря на свои болота и тяжелую атмосферу, планеты Грызунов гостеприимны. Их обитатели немногочисленны и слабы здоровьем, а планеты радуют плоским рельефом

и водными гладами. Ваши бойцы на этих планетах должны прятаться среди построек, а плавающая — помнить, что суша всегда надежнее.

Миссия 1: Снова в путь
Планета Эдем

Ваших бойцов: 1 (100 единиц здоровья)

Врагов: 4 (по 30 единиц здоровья)

Задача: добраться до портала первым или убить всех.

Это ваше боевое крещение. К порталу сразу не спешите, он появится на 10-м раунде. Проще всего быстро убить землероек холодным оружием, так как на них хватает одного удара, и закончить миссию. Однако я рекомендую попрактиковаться в стрельбе баллистическим оружием, ведь дальше на это просто не будет времени.

Миссия 2: Новые друзья
Планета Лунь

Ваших бойцов: 1 (100 единиц здоровья)

Врагов: 5 (по 40 единиц здоровья)

Задачи: поработить четырех зверей и проникнуть в замок.

В этой миссии нам продемонстрируют всю активную флору игры: кусачее дерево, лечебную статую, катапульту и автопушки. Четырех противников надо «поработить» — снизить им хиты ниже 20, после чего они впадают в кому. Но не расслабляйтесь, в последующих миссиях они будут драться до последней капли крови. Будьте осторожны, звери часто не щадят друг друга, не дайте им погубить поработленного, иначе придется переигрывать. Также не обездвигайте их рядом с деревом или статуей — от дерева пленник умрет, а от статуи — оживет.

Собрав бонусы, прыгайте на катапульту — она доставит вас в замок, минуя пушки.

Миссия 3: Боевой холм
Планета Лотос

Ваших бойцов: 2 (по 100 единиц здоровья)

Врагов: 7 (по 30-40 единиц здоровья)

Задачи: уничтожить Древо Зла и захватить оружейный склад бобров.

С этой миссии у нас под началом команда, и игра из боевика превращается в тактику. Аккуратно катапультируйтесь на остров со злым деревом, по пути коснувшись рубильника. Потом через телепорт прыгайте на основной остров. Оттуда сразу же врывайтесь в деревню землероек — домики спасут вас от артобстрела бобров. Прячьтесь за заборчиками, пока не перестреляете всех. Перед входом на склад не забудьте взорвать 2 пушки.

Миссия 4: Слеза дракона
Планета Мандала

Ваших бойцов: 2 + 1 (по 125 единиц здоровья)

Врагов: 7 (по 30-40 единиц здоровья)

Задачи: достать самоцвет из Черепа Дракона и освободить пленника.

Внимание — болота на этой планете убивают сразу, видимо, скунсы постарались. Вначале пой-



➤ Кипел бой, а планета не переставала улыбаться своим гостям.



→ Что, Филл, страшно смотреть в дуло пулемета?

майте и убейте одиноких бобров, потом освободите пленника из пирамиды. Следите, чтоб он не погиб. Затем вытравите всех скунсов с центрального острова. Будьте аккуратны, они пользуются «камуфляжем». Активируйте рубильник на маленьком островке среди болот, долетев до него посредством реактивного ранца. Подберите самоцвет, выпавший из черепа дракона.

Эпизод 2: Мир Стаи

В пустынных и холмистых планетах Стаи вам предстоит отработать свои командные навыки и сразиться с бесхитростным противником, подавляющим вас огневой мощью. Бойтесь волчьих огнеметов — они вам покажут, насколько жарки эти планеты.

Миссия 5: Пограничные перестрелки

Планета Волчий час

Ваших бойцов: 3 (по 125 единиц здоровья)

Врагов: 9 (по 30-40 единиц здоровья)

Задача: уничтожить всех.

Враги расположились группками по три, не стоит следовать их примеру — нападайте всей толпой сразу. Телепортеры помогут вам быстро перемещаться. В центральном поселке не провороньте две защитные турели.

Миссия 6: Нефть и нефрит

Планета Бивней

Ваших бойцов: 1 + 3 (по 125 единиц здоровья)

Врагов: 8 (по 30-60 единиц здоровья)

Задачи: активировать телепорт и защищать его, уничтожить нефтяные насосы, достать самоцвет из Статуи Сфинкса.

Первым делом активируйте телепорт, чтобы появились остальные бойцы. Перебейте одиночек, нефтяной завод и поселения расстреливайте издалека — в них пушки. Активируйте рубильник у оазиса —

он отключит охрану Сфинкса. Разбейте его.

■ **ЭТО СОВЕТ:** пользуйтесь чаще клавишей R! Это и пауза, и осмотр карты в стратегическом масштабе, и возможность переключения между видами оружия и способностями в спокойной обстановке.

Миссия 7: Терминаторы тотемов

Планета Тотем

Ваших бойцов: 4 + 1 (по 150 единиц здоровья)

Врагов: 8 (по 40-60 единиц здоровья)

Задачи: уничтожить 5 волчьих тотемов и освободить пленника.

Сначала всей командой уничтожьте логово росомы и объект их охраны — 4 тотема. Затем на другой стороне планеты — койотов, пушку и последний тотем. Рядом с ними искомый пленник, который не должен погибнуть.

Миссия 8: Черный час Чихуахуа

Планета Дичь

Ваших бойцов: 5 (по 150 единиц здоровья)

Врагов: 7 (по 40-80 единиц здоровья) + босс (160 единиц здоровья)

Задачи: убить всех, разбудить и уничтожить босса.

Внимание — висающие в воздухе трофеи отстреливаются, их надо сбивать. После уничтожения всех врагов или всех трофеев проснется босс, появившись в зале из вкопанных щитов. Несмотря на свой забавный вид, Чихуахуа неуязвим для всего оружия, кроме гранат и динамита, и больно стреляет. Лучшая тактика против него — прятаться в «камуфляже», бросать бомбы под ноги и убегать.

Эпизод 3: Мир Умняков

Общие советы:

Футуристические миры Обезьян станут для вас настоящим испытанием. Повсюду полно пушек, а обитатели планет любят держаться на расстоянии и метко бросают атомные гранаты. Если подобраться к

ним близко — норовят сбросить в лаву ударами клюшек. Особенно опасны гориллы — у них приличный запас здоровья.

Миссия 9: Падение монолита

Планета Меметика

Ваших бойцов: 5 (по 150 единиц здоровья)

Врагов: 11 (по 40-100 единиц здоровья)

Задачи: уничтожить монолит и его охрану, захватить самоцвет.

Осторожнее на плоских участках планеты — это низины, и достаточно одной гранаты, чтобы образовалось лавовое озеро, фатальное для любого зверя. Осторожно перебейте всех, пушки у монолита расстреляйте издалека — их 4 штуки, и они прекрасно покрывают окружающую площадь. Взорвите монолит и подберите выпавший самоцвет.

Миссия 10: Крыса под прикрытием

Планета Макаис

Ваших бойцов: 5 + 1 (150 единиц здоровья)

Врагов: 10 (по 40-100 единиц здоровья)

Задачи: уничтожить лабораторию и ее охрану, освободить пленника.

Перед миссией запаситесь дальнобойным оружием. И лабораторию, и тюрьму охраняют турели, так что подбирайтесь к ним осторожно и уничтожьте до освобождения агента. Макаки за энергетической оградой любят кучковаться; гранатомет заставит их разбежаться, а дробовик — затихнуть.

Миссия 11: Диско-Свалка

Планета Эксперт

Ваших бойцов: 6 (по 175 единиц здоровья)

Врагов: 9 (по 50-120 единиц здоровья) + босс (200 единиц здоровья)

Задача: уничтожить всех.

Перед миссией запаситесь гра-

натами и минами и устройте погром на дискотеке обезьян! Небольшие островки полны ловушек и противников, минируйте все и старайтесь нигде не уколоться, чтобы не пропустить ход. Павлиана-диджея удобно сбросить в лаву, когда он окажется на краю своего концертного кратера.

Миссия 12: Йети, выпей йогурт

Планета Колония

Ваших бойцов: 6 (по 175 единиц здоровья)

Врагов: 9 (по 80-140 единиц здоровья) + босс (200 единиц здоровья)

Задачи: опустошить плантации и уничтожить лидера обезьян.

Осторожно — островки на этой планете очень маленькие, так что низкая гравитация и клюшки гиббонов легко превратят пас в прожаренные сухарики. Отстреливаясь от обезьян, уничтожьте пушку на контрольном пункте, рубильником там отключите все остальные пушки. Уничтожьте все пальмы и приготовьтесь к самому сложному: Йети неуязвим для любого оружия, кроме холодного. Щит, окружающий его, защищает от любых снарядов, а всех находящихся внутри — жжет по 5 единиц в секунду. Тактика такова — отключить щит соседним рубильником, забежать внутрь, ударить, телепортироваться с острова. И так несколько раз, до победного конца.

✧ ✧ ✧

Последние страницы военного пособия с картинками были прочитаны, и звери устало разбрелись по домам. Еще нужно было начистить и проверить все оружие, а завтра с утра им предстоит отправиться в бой под командованием такого мудрого и храброго... (Бобра, Волка, Орангутанга, Коровы — *нужное подчеркнуть*), как Вы!

Надеюсь, что эта статья поможет вам подчинить все обитаемые миры Галактики, а ваши мохнатые стрелки всегда будут держать хвост пистолетом, а пистолет — хоть в хвосте!

ЛКИ



→ У макак явно слабость к громкой музыке.

ЖАНР

FPS боевик с элементами тактики

РАЗРАБОТЧИК

Pogo Studios

ИЗДАТЕЛЬ

Eidos Interactive

В РОССИИ

Новый Диск

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Call of Duty, Medal of Honor

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Требуется — 1.8GHz, 512MB, video 64MB

Рекомендуется — 2.4GHz, 512MB,

video 128MB

МУЛЬТИПЛЕЕР

локальная сеть, интернет

СКОЛЬКО ДИСКОВ

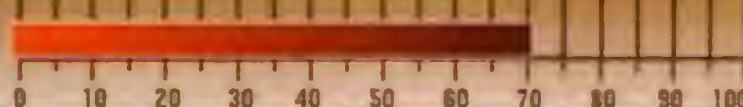
1 DVD

АДРЕС В СЕТИ

www.eidos.ru/strike_force



РЕЙТИНГ



70%



НАГРАДА ЖУРНАЛА



Commandos: Strike Force

- Особенности игровой механики
- Персонажи и их характеристики
- Немного о тактике
- Арсенал
- Прохождение

Что мы знаем об испанской Pogo Studios, появившейся на свет в далеком 1996 году? Известно, что эта фирма славится обстоятельным подходом к разработке игр, что она — автор легендарной линейки тактико-стратегических игр Commandos, что какое-то время назад приступила к разработке продолжения этой серии, но не в уже привычном варианте, а в виде тактического боевика от первого лица, что релиз этой новинки состоялся 11 марта этого года... Стоп! С этого момента — подробнее.

Странно представить себе, чтобы война, самое дикое, что только есть, была страстью героических душ. Однако на войне люди взаимно поддерживают друг друга: оказываются перед лицом общих для них опасностей, здесь сильнее проявляется взаимная привязанность.

Антони Эшли Купер
Шефтсбери

МЕХАНИЗМЫ ВОЙНЫ

Если уж нам в который раз предложили повоевать с фашизмом, то давайте разберемся, что к чему в этой нелегкой, но благородной миссии. Боевик — вроде понятно. Бежим, стреляем, падаем, опять стреляем, умираем, шипим сквозь зубы, заходим с последнего сохранения... Уже как бы привычный процесс. Поэтому начнем сразу с тонкостей и нюансов.

ИГРОВОЙ ИНТЕРФЕЙС

Хочется сразу же отметить определенные удобства игры. С первой же миссии начинается своеобразное обучение, выглядящее как последовательность сюжетных подсказок по возможным и предстоящим действиям. При этом для каждого персонажа, впервые вступившего в действие,

ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ

Клавиша	Действие
Движение	
W, S, A, D	Стандартное движение
Левый Shift	Бежать
C	Присесть/встать
Пробел	Подпрыгнуть
Обзор	
Курсорные стрелки	Поворот головы (взгляд по сторонам)
Правая кнопка	Оптический прицел/бинокль
E	Вид от 3-го лица
Оружие	
Левая кнопка	Огонь
1	Следующее оружие
Колесико мыши	Перебор оружия
R	Перезарядка
Прочее	
Левый Alt	Использовать дополнительный предмет
F	Действие
2	Выбрать дополнительный предмет
Tab	Переключение между персонажами
Enter	Показать карту
H	Использовать аптечку
Q	Показать задания
Средняя кнопка	Говорить
F1	Чат
F2	Командный чат
F3	Личное сообщение



➔ Форма офицера вермахта нам тоже не мешает.

это обучение действует некоторое время, после чего поток навязчивых «инструкций к...» и «советов дня» резко ослабевает. Для тех, кто полагает, что «сами с усами», есть возможность отключить режим обучения и разбираться во всем своими силами.

Итак, загрузились, создали профиль, просмотрели заставку, начали первую миссию. На экране — вид от первого лица, слева внизу — экран локатора и полосочка здоровья (пока еще заполненная). На экране локатора отмечаются цели миссии, местоположение здоровых (синие стрелочки) и раненных (красные кресты в белом квадрате) союзников, перемещение и направление взгляда вражеских солдат в некотором радиусе от вас, их состояние (зеленые стрелочки — спокойны, желтые — слегка встревожены, красные — очень встревожены и предельно внимательны). Если поблизости от вас вертит головой встревоженный враг, а в бой с ним вступать не с руки — подождите немного, и он успокоится. Но если попытаетесь прошмыгнуть у него за спиной — номер не пройдет. Он тут же повернется, поднимет крик и откроет стрельбу. Так что лучше зайти и подождать.

■ **НА ЗАМЕТКУ:** как показала практика, враг, находящийся близко, может и не успокоиться вообще. Так что иногда лучше не ждать, а «успокоить» его своими силами. Радикально и с гарантией.

Кстати говоря, у штурмовика враги всегда отмечаются красными пятнышками. Оно и понятно, дело то в бою происходит, а не в безмятежном тылу.

Цели миссии и промежуточные точки маршрута отмечены желтыми стрелками на краю круга, если они не в поле зрения локатора, и пятиконечными звездочками — если неподалеку.

Справа — индикаторы выбранного оружия, количества патронов в магазине и запасных магазинов. Тут же, рядом, количество имеющихся в наличии аптечек (если они вообще есть в наличии). В дальнейшем в этой же части экрана будут отображаться выбранные для использования дополнительные элементы инвентаря (гранаты, бутылки с зажигательной смесью, монетки, пачки сигарет, противогазная маска).

В верхней части — ненавязчиво выглядящая шкала компаса. Нужен он крайне редко, но так привычнее. В центре экрана, как и положено, перекрестье прицела. При наведении на врага он меняет цвет с белого на красный (цель близко) или на желтый (цель далеко), что здорово помогает при ведении огня на дальних дистанциях, через листву или запыленные стекла окон.

Для снайпера существует особая подсказка. Наведя перекрестье прицела этого персонажа на врага, в правом нижнем углу увидим его воинское звание. Зачем это, спросите вы? Так ведь снайпер — это в первую очередь охотник за офицерами. И тратить патрон на рядового иногда слишком расточительно.

А у разведчика, обожающего прятаться за бочками и ящиками, тоже есть сюрприз для противника — «вид от третьего лица». Он позволяет увидеть то, что не просматривается из укрытия. Иногда очень полезно поинтересоваться, где именно сейчас стоит встревоженный фашист и кто из остальных неприятелей его видит.

При выполнении задания или добавлении нового в верхней части экрана (под шкалой компаса) появляется об этом сообщение. Иногда новое задание или важное игровое событие, на которое надо обратить внимание, сопровождается появлением справа небольшого экрана, на

котором прокручивается видеофрагмент этого события. Рекомендую просматривать такой фрагмент внимательно, он бывает весьма информативным.

РЕЖИМ ОПЕРАТИВНОГО БРИФИНГА

В процессе прохождения игры бывает полезно взглянуть на карту или ознакомиться с ходом выполнения заданий. Режим брифинга, кроме прочих удобств, переводит игру в состояние «пауза», так что можно не торопясь изучить задания миссии, спланировать свои дальнейшие действия, определиться на местности.

ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

В игре существует два основных режима передвижения — во весь рост и пригнувшись. Залечь не удастся даже снайперу. Перемещение стоя делает вас заметнее, но быстрее. Если пригнуться, вероятность обнаружения резко снижается, но скорость падает тоже ощутимо. Однако есть и режим бега, за который отвечает отдельная клавиша. В этом режиме можно перемещаться очень быстро, но сравнительно недолго, так как силы кончаются, а на их восстановление необходимо время. Поэтому режим бега целесообразно использовать для «спринтерских рывков» при пересечении зон обстрела, уходе от преследования при обнаружении, смене укрытий в спокойной обстановке.

Придется временами и поплавать. Здесь два варианта — перемещаться по поверхности воды, сохраняя обзор, но оставаясь на виду, или нырнуть. Под водой долго оставаться нельзя, вполне можно захлебнуться и утонуть. Запас кислорода в легких показывается тонкой горизонтальной

полоской рядом с индикатором здоровья. В одной из миссий учитывается и температура воды. Находясь в ней некоторое время, персонаж мгновенно и неотвратно умирает, так что будьте осторожны. В этом случае роль индикатора охлажденности выполняет индикатор дыхания.

БЕСШУМНОЕ УБИЙСТВО

Если незаметно и пригнувшись подобраться к беспечному врагу вплотную, активируется режим «тихое убийство». Для снайпера это — заколоть ножом, для штурмовика возможны варианты — треснуть по кумполу и свернуть шею либо прирезать (от игрока выбор варианта не зависит, а определяется, похоже, сюжетом), диверсант, оказавшись в этой ситуации, задушит удавкой. Само собой, нож или удавка должны быть для этого уже в руках.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** удары ножом не выглядят одинаковыми. В одном случае это может быть удар под лопатку, в другом — в солнечное сплетение и аорту, в третьем — в подключичную ямку.

СЮРПРИЗЫ И ПОДАРКИ

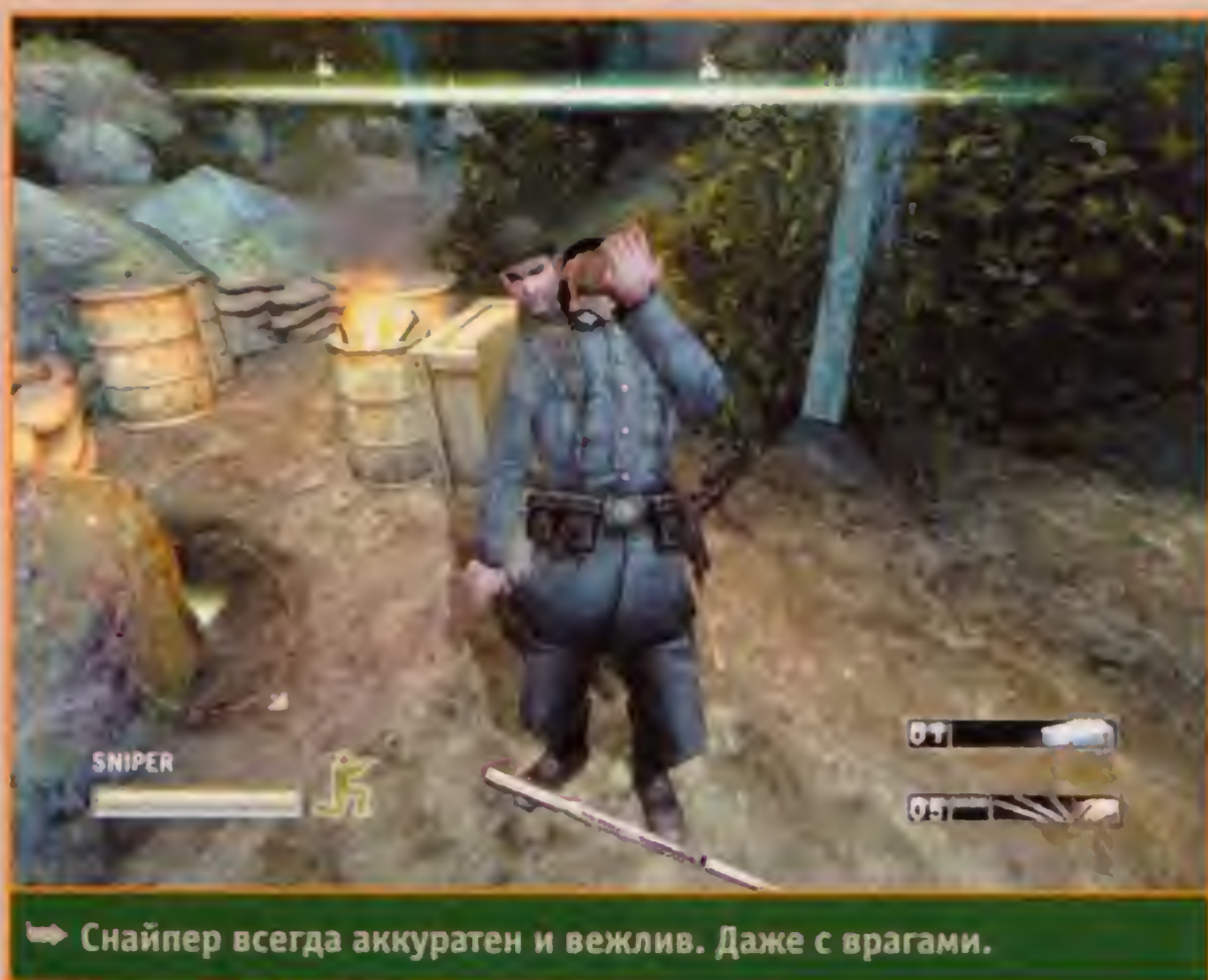
Время от времени персонажам будут попадаться нестандартные виды вооружения. Тут, как говорится, каждому — свое. Разведчик наткнется на газовые гранаты и противогоза, снайпер — на дымовые шашки (зачем они ему, для меня так и осталось неясным), штурмовик получит панцерфаусты (по два заряда в каждом), взрывчатку, осколочные гранаты и бутылки с зажигательной смесью (всемирно известный «коктейль Молотова»). Использование всего этого добра временами обязательно, а по большей части — зависит от настроения. Исключение — разве что панцерфаусты, но об этом мы еще расскажем подробнее.

РЕЙТИНГ

Прохождение миссий оценивается по пятибалльной (точнее, пятизвездочной, как недорогие коньяки) шкале. А зависит итоговая



➔ Превосходная позиция. Прямо по учебнику.



→ Снайпер всегда аккуратен и вежлив. Даже с врагами.

оценка от множества факторов. Здесь и выстрелы в голову, и убийства на дальней дистанции, и количество убитых офицеров (для снайпера), и «тихие» убийства, и поиск секретных документов (для разведчика), и разнообразные дополнительные задания, не влияющие принципиально на успешное выполнение миссии. Какой-либо систематике все это многообразие сходно не поддается, поэтому для получения максимальной оценки многие игровые эпизоды придется пройти не раз и не два. А лучше всего почаще заглядывать в экран брифинга, запоминать задания и анализировать, за что именно и в каком количестве начислялись очки. Одно могу сказать точно — все без исключения миссии на высшем уровне сложности можно пройти на «пятерку».

СОХРАНЕНИЯ

Клавиш быстрого сохранения и загрузки в игре нет. Поэтому и то, и другое выполняется через меню, выход в которое происходит по нажатию [Esc]. Хлопотно, но тут уж ничего не поделаешь. Зато сохранений может быть сколько угодно.

Каждая успешно пройденная миссия остается доступной как с самого начала (автосохранение), так и с любого из принадлежащих ей сохранений.

КТО ЕСТЬ КТО

Персонажи, за которых нам придется играть, весьма различны, а поэтому заслуживают детального описания. Кстати говоря, состав британских групп специального назначения времен Второй мировой войны в реальности был приблизительно таким же, как и в игре.

Каждый из персонажей может использовать лишь строго определенные классы оружия. Однако в пределах класса можно его менять, подбирая выпавшее из рук убитых врагов. Захват вражеского оружия радикально решает вопрос попол-

нения боекомплекта к нему, поскольку каждая новая единица, попадающаяся на пути, располагает полным магазином.

ШТУРМОВИК-ДЕСАННИК



В этой роли выступает Фрэнсис О'Брайен, капитан британских сил специального назначения. Он — острый боец, самый мобильный и оперативный член группы. Именно благодаря ему проходит большинство миссий игры. Его специализация — оружие ближнего боя (пехотный боевой нож), винтовки, автоматическое оружие, тяжелое противотанковое вооружение (панцерфауст, мины), гранаты и бутылки с зажигательной смесью.

Задания, возложенные на О'Брайена, — уничтожение пехоты, бронетехники и артиллерии противника. Миссии с его участием, как правило, очень насыщены боевыми событиями, не оставляют времени для длительных размышлений, требуют практически непрерывных действий. Управляя этим персонажем, вам придется не только уничтожать вражеские силы, но и лечить товарищей по отряду.

■ **НА ЗАМЕТКУ:** в некоторых миссиях существует возможность бесконечного пополнения аптечек. Эту функцию берет на себя, как правило, солдат-санитар, стоящий в определенном месте. Позаботьтесь о том, чтобы его не убили, иначе будет мрачно.

Приоритетность действий определяется исключительно оперативной обстановкой. Само собой, роль санитаря, суетливо бегающего между ранеными в момент плотного наступления вражеских сил, не приведет к положительному результату, но, если заняться исключительно истреблением врагов, можно обнаружить в какой-то момент, что все товарищи по отряду мертвы и, соответственно, миссия провалена.

СНАЙПЕР



Как известно, снайпер славится скрытностью, терпением и наблюдательностью. От лейтенанта Уильяма Хокинса потребуются все эти качества. Ему придется, не поднимая тревоги, пробираться на самые неожиданные для врага позиции, внимательно изучать перемещение офицеров, отыскивать в развалинах вражеских наблюдателей, истреблять коллег из неприятельского лагеря, по мере сил и возможностей облегчать жизнь штурмовику и диверсанту.

Оружие, используемое им в бою, — метательные ножи, пистолет и винтовка с оптикой. Боеприпасов для винтовки, как принято в подобных играх, мало. Поэтому, действуя этим персонажем, не входите в азарт истребления, уничтожайте только те цели, которые требуется. И не забывайте принцип «один выстрел — один труп».

■ **НА ЗАМЕТКУ:** снайперская винтовка обладает очень большой убийственной силой, поэтому иногда удается убить одним выстрелом двух, а то и трех врагов.

Следует отметить, что несколько миссий предполагают доступ к арсеналу, где можно перезарядить оружие и пополнить запас обойм к нему. Иногда удастся сменить «Ремингтон» на трофейный «гевайр» с оптикой. Но это стоит делать лишь в том случае, когда в родной винтовке осталось меньше семи патронов.

Достаточно эффективно в игре использование метательных ножей (как для бросков, так и для «тихих убийств»). По замыслу игроделов, они гораздо более смертоносны, чем табельный пистолет, из которого надо произвести два-три выстрела в корпус (в голову с близкой дистанции одного достаточно), чтобы враг

гарантированно «вышел в расход». К тому же их можно подбирать после удачного или неудачного броска. Кстати говоря, убийство брошенным ножом не вызывает лишнего шума.

Тяжелое вооружение снайперу, как и полагается, недоступно. Впрочем, по сценарию игры это и не требуется.

РАЗВЕДЧИК-ДИВЕРСАНТ



Головоломные задачи по скрытному проникновению в расположение противника — удел полковника Джорджа Брауна. Скрытность и бесшумность — его девиз. Ему чужды рыцарские принципы, он не гнушается удавить гароттой ничего не подозревающего врага, бросить в помещение с офицерами вермахта газовую гранату, защитившись противоголозом, «вырезать» небольшой гарнизон, обескровить оборону уничтожением вражеской техники.

Оружие диверсанта — проволоочная удавка, пистолет с глушителем и дьявольская хитрость. По ходу дела Браун может разжиться пистолетом-пулеметом MP40 и устроить оставшимся в живых небольшой переполох, если уж не удастся подкрасться к ним незамеченным. Некоторые скрытные миссии такую вольность допускают.

Кроме перечисленного, бывают иногда у диверсанта и сигареты. Нет, не подумайте, что он курит, при его профессии эта привычка категорически противопоказана. А вот изнывающих без курева вражеских солдат иногда можно привлечь брошенной пачкой и по-тихому удавить в укромном уголке. Как говорится, Минздрав предупреждал.

А для некурящих, но жадных до денег фрицев припасены у него и монетки, причем неограниченный запас. Иногда враги реагируют на бросок, с любопытством поворачиваясь в сторону звона. Однако, такие хитрости по сюжету обычно не требуются, а введены, как я понял, для разнообразия и оживления обстановки.

Игровые эпизоды, в которых участвует полковник Браун, требуют неторопливости, осторожности и обдуманности. Зачастую одно неверное движение приводит к раскрытию местоположения диверсанта, то есть полному провалу миссии.

Следует, однако, отметить, что все без исключения диверсионно-

разведывательные задания предусматривают «тайные пути». Наша задача — их отыскать и использовать.

У этого персонажа есть еще одна особенность — он может переодеться во вражескую форму, снятую с убитого солдата или офицера. При этом чем старше по званию форма, тем меньше вероятность поднятия тревоги нижними чинами. Но нахально крутиться в офицерской форме перед самым носом рядового состава не получится — все равно узнают.

Если же тревога поднята, у Брауна имеется единственная возможность выжить — немедленно и бесшумно уничтожить заметившего. Хотя в некоторых миссиях и сам факт поднятия тревоги — уже провал.

ПЕРЕКЛЮЧАЯ КАНАЛЫ

Тактическая основа Commandos: Strike Forces — взаимодействие в игре трех перечисленных персонажей: штурмовика, снайпера и шпиона-диверсанта. Впрочем, взаимодействием этот процесс назвать можно лишь с некоторой натяжкой, поскольку в каждый конкретный момент времени активно действует лишь тот герой, на которого вы переключились. А самостоятельность в игре не поощряется.

В таком положении вещей есть как положительные, так и отрицательные стороны. С одной стороны, оставив шпиона в надежном укрытии и переключившись на снайпера, мы можем быть уверены, что «рыцарь плаща и кинжала» будет смирно сидеть там, а не искать приключений на свою голову.

С другой стороны, усадив снайпера перед слуховым окошком какого-нибудь пыльного, но тактически выигрышного чердака и переключившись на шпиона, не сможем рассчитывать на поддержку владельца винтовки с оптикой.

То есть оставленные на произвол судьбы персонажи иногда и совершают, конечно, какие-либо огнестрельные действия, но полагаться на их поддержку определенно не стоит, поскольку она непредсказуема.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: оставив однажды снайпера рядом со штурмовиком, я обнаружил, что он принялся очень деятельно отстреливать лезущих напролом фрицев. Однако, переключившись на него, уменьшения боеприпасов я не заметил.

Далеко не все игровые эпизоды позволяют взаимодействовать персонажам. Есть и «сольные» уровни, и их немало. А вот на «командных» присутствуют два персонажа из трех в вариантах «снайпер и штурмовик» и «снайпер и шпион», что и понятно, поскольку комбинация «штурмовик и шпион» противоестественна с тактической точки зрения. Давайте рассмотрим некоторые особенности этих взаимодействий.

СНАЙПЕР И ШТУРМОВИК

Миссии, в которых предполагается взаимодействие этих персонажей, обычно чередуют ураганную динамику боя и короткие периоды затишья. Задача снайпера в них — уничтожение вражеских офицеров, наблюдателей-корректировщиков, прореживание наступающих врагов на дальней дистанции. Размещать снайпера следует так, чтобы он имел максимальный сектор огня, но оставался в относительной безопасности. Переключаясь с него на штурмовика, не забудьте укрыть снайпера (присесть за ящик или простенок), чтобы его не ранили. Внимательно следите за появлением новых заданий по ходу боя. Среди них зачастую попадают и те, которые по плечу только снайперу.

Штурмовик, в свою очередь, должен постоянно двигаться, непрерывно контролируя появление врагов на тактическом локаторе. Группа в три-четыре фашиста, незаметно пробравшаяся в тыл, может принести много хлопот и неприятностей. В самом начале миссии желательно изучить карту, чтобы иметь представление о расположении арсенала, путях возможных атак и инфильтраций неприятельских групп. На штурмовика возлагается задача лечить товарищей (позиция снайпера обычно не располагает к оперативным перемещениям), поэтому следите за его здоровьем и пополняйте запас аптечек при первой же возможности.

СНАЙПЕР И ДИВЕРСАНТ

Весьма эффективная связка. Однако, к сожалению, в игре представлена всего в двух миссиях, да и снайпер в них играет скорее вспомогательную роль.

Взаимодействие этой связки происходит по такой схеме: там, где не пройдет диверсант, будет действовать снайпер, а туда, где снайпер окажется неэффективен, проберется диверсант. Однако первым должен все же действовать снайпер, «зачищая» подходы к объекту.

Впрочем, еще одна из миссий предполагает последовательные действия снайпера, диверсанта и штурмовика, но об оперативно-тактическом взаимодействии тут говорить не приходится. К тому же выполняемая снайпером боевая задача по инфильтрации вполне по силам диверсанту, да и по профилю ближе ему.

УЧИМ МАТЧАСТЬ

Арсенал в игре сравнительно небогатый, но по большей части исторически правдоподобный, за некоторыми досадными исключениями. Все имеющееся вооружение можно разделить на три основных типа — германского производства, американского и советского.

Персонажи игры вооружены по-разному. Снайпер кроме комплекта метательных ножей располагает пистолетом и винтовкой с оптикой, штурмовик — пехотным боевым ножом, пистолетом, пистолетом-пулеметом и штурмовой винтовкой. Разведчик ходит налегке — с удавкой и бесшумным пистолетом, но при случае может разжиться и MP40. Подбирать трофейное оружие можно и должно, но лишь взамен штатного того же типа. В любом случае, трофейное оказывается более практичным по факту наличия боеприпасов.

Хочу отметить, что в игре достаточно правдоподобен процесс перезарядки. Неполный магазин не пополняется, а заменяется полным. К сожалению, неполный магазин при этом теряется безвозвратно, о чем следует помнить тем, кто привык дозаряжать оружие при любом удобном случае.

ГЕРМАНИЯ

Luger «Parabellum»



Один из самых распространенных пистолетов в игре.

Вполне пригоден для снайпера в тех случаях, когда дистанция до цели невелика, а винтовочный патрон тратить жалко. Кучность невелика, но двух-трех выстрелов по силуэту навскидку обычно вполне хватает. Добыть можно у субофицера или офицера.

Георг Люгер создал всемирно известный «Парабеллум» примерно в 1898 году, взяв за основу патрон и систему запирания конструкции Хуго Борхарда. Название этого пистолета происходит от латинской пословицы «Si vis pacem, para bellum», перевод которой не печатал только ленивый.

Walther PP

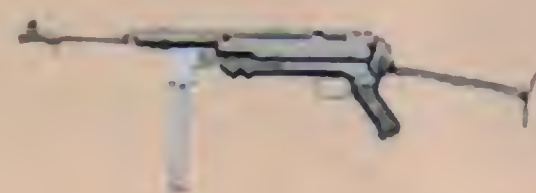


Пистолет «Вальтер ПП» (Polizei Pistole — полицейский пистолет) был создан фирмой «Вальтер» в 1929 году и во-

шел в историю как первый по-настоящему удачный самозарядный пистолет. В дальнейшем он послужил образцом для многих других моделей оружия, в том числе не без оглядки на ПП создавался и отечественный пистолет Макарова.

В игре — табельное оружие разведчика-диверсанта (модификация с глушителем). Одного точного выстрела в голову даже на средней дистанции обычно хватает. Патроны к нему изредка попадают, но лучше их экономить на случай невозможности приблизиться к врагу вплотную.

MP40



Пистолет-пулемет, разработанный Фольмером, конструктором оружейной фирмы Erma. Поступил на вооружение германской армии в 1940 году. Изначально предназначался для вооружения десантников и экипажей боевых машин, однако в дальнейшем поступал на вооружение и в пехотные подразделения вермахта и войск СС.

В игре попадает достаточно часто, так что в боеприпасах недостатка не ощущается. Может быть использован штурмовиком и диверсантом (снайпер почему-то им брезгует). Эффективен на коротких и средних дистанциях. Особенно хорош при скоплении врагов на узких улицах и в помещениях.

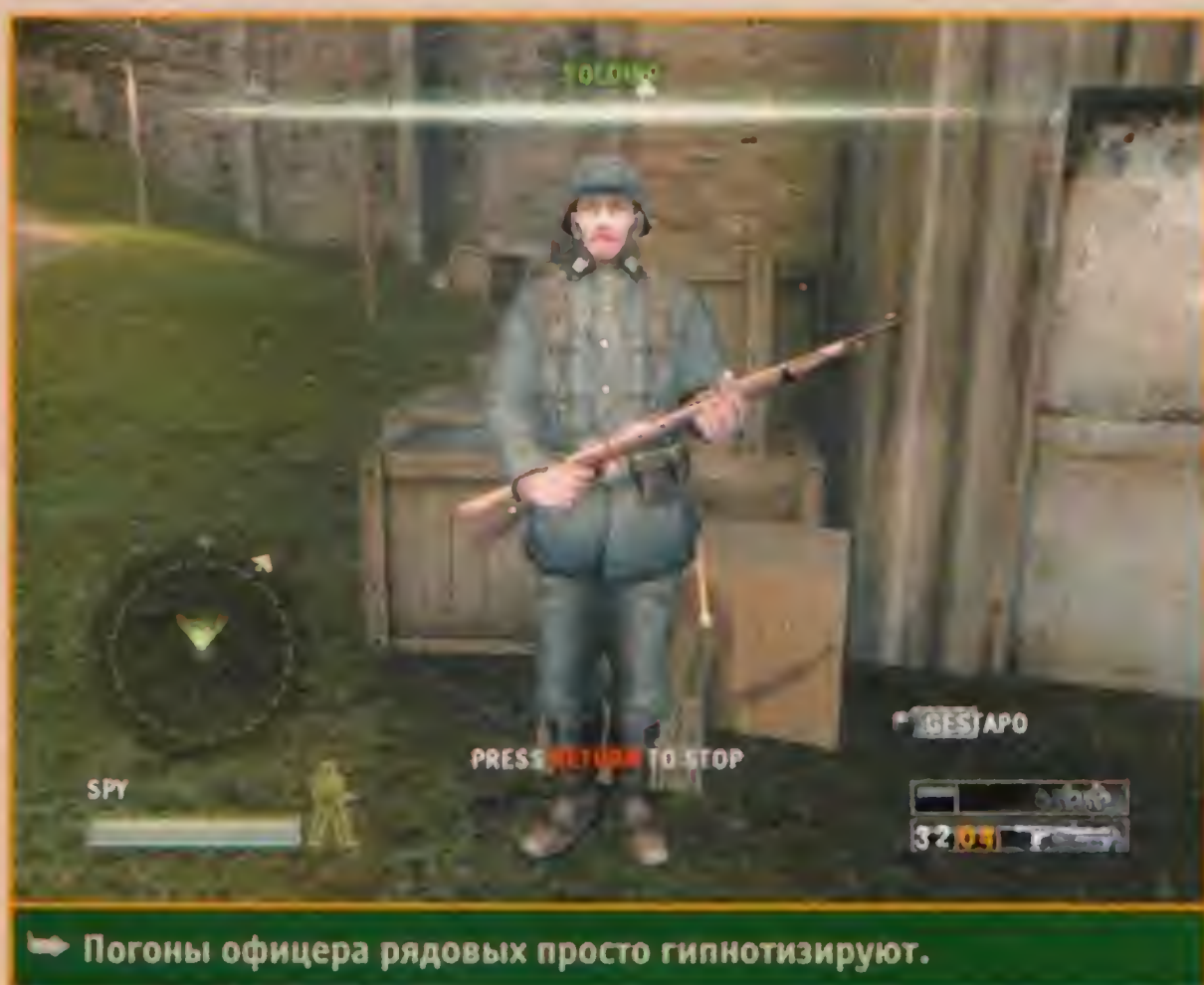
Mauser Gew. 98



Магазинная винтовка, разработанная оружейной фирмой Mauser в 1898 году. Она оказалась настолько удачной, что в малоизмененном виде прослужила в германской армии вплоть до конца Второй мировой войны, а также в различных вариантах поставлялась на экспорт и про-



Не страшно, что дождь. Главное — на свободе.



Погоны офицера рядовых просто гипнотизируют.

изводилась по лицензии в различных странах (Австрия, Польша, Чехословакия, Югославия).

Мощное оружие, вполне реализующее принцип «выстрел — труп» даже на дальних дистанциях. Некоторое неудобство доставляет процесс перезарядки (весьма правдоподобный), поэтому на коротких дистанциях и в условиях ограниченной видимости винтовку лучше не использовать.

Может быть использована только штурмовиком взамен Garand M1, перед которой явных преимуществ не имеет. Разве что боеприпасы чаще попадают.

Gew.43



Вступление Германии в мировую войну подтолкнуло вермахт к самозарядному оружию, и в 1941 году в войска поступили первые небольшие партии самозарядных винтовок, созданных фирмами Mauser Werke и Carl Walther Waffenfabrik. Винтовки эти получили обозначения G41(M) и G41(W) соответственно. В дальнейшем винтовка фирмы «Вальтер» показала себя несколько более перспективной, и потому в 1943 году она была модифицирована, получив в 1944 году наименование Gew.43. Не очень понятно, как она попала в игру, события которой датируются 1942 годом.

В игре несколько раз попадется снайперский вариант K43 с оптическим прицелом, но толку от него будет мало из-за отсутствия патронов.

MG-42



Единый пулемет вермахта, разработанный оружейной фирмой Metall und Lackierwarenfabrik Johannes Grossfuss AG и поступивший на вооружение в 1942 году.

В игре фигурирует только стандартный вариант, который чаще всего направлен в ту сторону, где уже нет ни одного врага (за исключением двух миссий, где оказывается весьма кстати). Реализм представления этого оружия слабоват (отсутствует перегрев ствола и не кончаются патроны в ленте).

США

Colt M1911



Пистолет, более всего известный под обозначением

M1911, был разработан в США Джоном Мозесом Браунингом в начале XX века и в 1911 году принят на вооружение армии США. Следует заметить, что и раньше, и сейчас пистолеты данной конструкции выпускаются не только фирмой «Колт». Как в исходном браунинговском варианте, так и в различной степени модифицированном их выпускают десятки, если не сотни, фирм по всему миру.

Вооружается этим пистолетом только штурмовик, которому он, по сути, и не нужен. Впрочем, любители пострелять из «карманной артиллерии» останутся довольны его боевыми качествами.

Thompson M1



Капитан Джон Томпсон начал разработку пистолетов-пулеметов в 1916 году, основав компанию Auto-Ordnance. Первые образцы он представил в 1919 году, а серийное производство начал в 1921 году. «Томпсоны» широко использовались в ходе Второй мировой войны как самими американцами, так и британцами. Некоторое количество «Томпсонов» даже было поставлено в СССР в рамках программы ленд-лиза.

Эффективность этого оружия как в реальности, так и в игре слишком низкая (малая прицельная дальность, плохая кучность, слишком высокий темп стрельбы), так что штурмовику стоит попрощаться с «Томпсоном», заменив его на MP40, и чем быстрее, тем лучше.

Browning BAR M1918



Разработку автоматической винтовки Джон Мозес Браунинг начал в 1917 году по запросу американских военных, действовавших в Европе на полях Первой мировой войны. Однако это оружие стало чем-то промежуточным между автоматической винтовкой и пулеметом. Среди достоинств — высокая убойная сила, к недостаткам можно отнести высокую отдачу, плохую кучность боя при ведении автоматического огня и слишком маленький для этого класса магазин.

В игре состоит на вооружении штурмовика, но патроны к ней быстро заканчиваются, так что рассчитывать на нее не стоит. Однако при фланговых прорывах вражеских групп может оказаться весьма полезной.

Springfield M1903A4



Своим появлением на свет американская магазинная винтовка Спрингфилд M1903 обязана войне между США и Испанией, имевшей место в самом конце XIX века. В межвоенный период винтовка M1903 претерпела минимум изменений (в 1929 году был принят вариант M1903A1, мало чем отличавшийся от прототипа), но к 1942 году фирма «Ремингтон» создала модификацию M1903A3 с диоптрическим прицелом, а на ее основе — первую американскую специализированную снайперскую винтовку, обозначенную M1903A4, которая оснащалась 2,5-кратной оптикой. Этот вариант оказался самым долгоживущим в армии США — он использовался вплоть до 60-х годов.

Прекрасный выбор для военного снайпера Второй мировой войны. Винтовка сочетает безукоризненную точность боя с огромной пробивной способностью. При прохождении большинства миссий патронов для нее вполне хватает, если не палить направо и налево, а выбирать достойные внимания цели. Более того, патроны к ней иногда попадают в укромных местах неподалеку от запланированной огневой позиции.

Winchester pump shotgun



Здесь разработчики игры явно погрешили против истории. Первый помповый дробовик фирма «Винчестер» разработала в 1964

году. Это был Winchester Model 1200. А первым дробовиком, принятым на вооружение морской пехоты США, стал Winchester Model 1300 образца 1978 года. Абсолютно непонятно, как он мог оказаться в распоряжении британского спецназа в далеком 1942-м году. По-видимому, тут просто сыграл роль стереотип, согласно которому дробовик в боевике должен быть. И точка. Встречается он крайне редко, да и пользы фактически не приносит, поскольку на ближних дистанциях достаточно эффективен пистолет, а на средних и дальних от дробовика нет никакого толка.

СССР

ППШ-41



Легендарный пистолет-пулемет был создан в 1941 году и тогда же принят на вооружение РККА. ППШ-41 представлял собой простое и дешевое в производстве оружие военного времени и выпускался в значительных количествах — всего в годы войны было выпущено порядка 5 или 6 миллионов единиц.

В игре появляется практически в самой последней миссии, но оправдывает себя полностью. Очень эффективен при отражении фланговых атак малых групп противника. Диск на 70 патронов позволяет не заботиться о перезарядке, если вести прицельный огонь короткими очередями. Впрочем, если патроны все же закончатся, можно улучшить момент и быстренько сбегать к арсеналу на перезарядку. Или пойти проверенным путем и сменить ППШ на уже привычный MP40.

Винтовка Мосина обр. 1891-30



Крайне богатая изменениями и усовершенствованиями история этой винтовки заслуживает отдельной статьи. Здесь же стоит сказать, что винтовка Мосина в снайперском варианте была отнюдь не самым плохим, но и совсем не идеальным. С одной стороны, она была прочна и надежна, имела хорошие для своего времени баллистические качества.

С другой стороны, она не отличалась удобством в использовании, а в процессе перезарядки часто сбивался прицел. Наконец, при экстракции гильзы зачастую требовалось большое усилие.

В общем и целом винтовка Мосина представляла собой довольно типичный образец русской и советской оружейной идеи, когда удобство в обращении с оружием и эр-

гономика приносились в жертву надежности, дешевизне производства и простоте освоения.

В игре появляется при прохождении миссии за русского снайпера. Никаких отличий от «Спрингфилда» или «Гевайра — 43» не замечено.

ВСЯКАЯ ВСЯЧИНА

В эту обширную, но весьма размытую категорию можно отнести все то вооружение, которое попадает эпизодически и служит для выполнения вполне конкретных боевых задач.

Panzerfaust



Очередной анахронизм. К концу 1942 году на вооружении фашистской Германии состоял только Faustpatrone 1 (Panzerfaust 30 klein) производства лейпцигской оружейной фирмы HASAG Hugo Schneider AG. Разработка Panzerfaust 30m в это время только начиналась, а о Panzerfaust 60m вообще речи быть не могло. Тем не менее игровой аналог — это именно модель 60m, как по внешнему виду, так и по дальности выстрела. Нелепо также выглядит перезарядка, поскольку, как известно, все без исключения модели семейства Panzerfaust были одноразовыми, а первым многократным противотанковым гранатометом немецкого производства стал Panzerschreck.

В игре есть несколько эпизодов, где реактивное противотанковое оружие просто незаменимо. Если вовремя не озаботиться нахождением «Панцерфауста», способ уничтожить танк просто не существует.

В одной из миссий, правда, можно разжиться взрывчаткой, а в другой — противотанковыми минами, но эти способы рискованны и сопряжены с беготней за танками или непосредственно перед ними. К тому же при попадании пули противотанковая мина детонирует, что может произойти в самый неподходящий момент.

Газовые гранаты



Иногда очень полезны для диверсанта, если нужно уничтожить плотное скопление врагов, не поднимая шума. Обычно рядом с ними лежит противогаз, который необязателен, если бросать гранату достаточно далеко. Главное — не подходить близко, пока газ не рассеется. Убивает практически мгновенно. Следует помнить, что при броске необходимо выбирать достаточно крутой угол, иначе граната упадет слишком близко.

Осколочные гранаты



Эффект от них весьма сомнителен, поскольку при броске летят недалеко и могут принести больше вреда, чем пользы. А в миссиях с боями в помещениях, где их применение как раз оправдано, осколочные гранаты почему-то не попадают.

Дымовые шашки



Применения этому устройству в игре я так и не нашел, поскольку облако дыма недостаточно плотное, чтобы за ним надежно спрятаться, да и динамика боя быстро делает тучу дыма неактуальной.

Бутылки с зажигательной смесью



Поистине дьявольское изобретение, сочетающее максимальную дешевизну производства с неплохой боевой эффективностью. Известны случаи, когда несколько удачно брошенных бутылок выводили из строя танки. А уж против дотов или казематов они были вне конкуренции.

В игре будет эпизод, в котором две-три метко брошенные бутылки смогут уничтожить вражеских саперов, подготавливающих заряд для подрыва стены и проникновения в обороняемое здание. К сожалению, опробовать их на танках не удастся.

Бросать бутылки следует по весьма крутой траектории, иначе выйдет конфуз.

❖ ❖ ❖

Итак, некоторое представление о Commandos: Strike Force у нас есть. Теперь самое время применить теоретические знания на практике. И помните, снайпер — это хладнокровие и точность, разведчик — скрытность и неторопливость, штурмовик — скорость, огневая мощь и лечение.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Миссии в игре не отличаются головоломной сложностью. Поэтому я остановлюсь только на основных заданиях с некоторыми особенностями прохождения, если таковые присутствуют.

В ТЫЛУ ВРАГА

Армия нацистов оккупировала Францию. Вся надежда на Сопротивление и любую помощь союзников, которую мы сможем предложить. В ближайшее время будет десантирован небольшой отряд британского спецназа, поэтому необходимо найти подходящее место для высадки.

Первая учебная миссия для снайпера. Придется и подкрадываться, и метать ножи, и выбирать позицию для эффективного и быст-

рого уничтожения вражеских солдат, и отбивать атаку прибывшего подкрепления. По ходу дела нужно освободить захваченных в плен участников Сопротивления.

ПРЕДАТЕЛЬСТВО

То, что казалось достаточно простой операцией по выявлению противника, обернулось ночным кошмаром. Противник находится в отчаянном положении и сделает все, что только сможет, чтобы отбить совместную атаку Сопротивления и британских парашютистов.

В бой вступают снайпер и штурмовик. Поддержите союзников, отбейте атаку врага и помогите раненым.

Снайпер, как человек бывалый и уже повидавший виды, будет взирать на театр военных действий из окна второго этажа дома, а вот штурмовику придется посуетиться. Внимательно следите за появлением новых заданий, не упускайте из виду противника, постарайтесь, чтобы не погибли все товарищи по группе. На медицинскую помощь снайпера рассчитывать не стоит, но среди товарищей есть медики. Они помогут штурмовику, если его ранят.

Самая сложная часть миссии — удержать мост. Придется вести бой на два фронта. Как можно быстрее уничтожьте пулеметчиков в броневиках.

КТО ПРЕДАТЕЛЬ?

Необходимо войти в контакт с представителем Сопротивления. Это не должно оказаться трудно, но будьте настороже. Задействуйте полковника Брауна и постарайтесь не поднять тревогу. Ваши люди ждут от вас активных действий. Не разочаруйте их.

Итак, пришла пора попробовать свои силы разведчику-диверсанту. В ходе выполнения задания придется удавить гароттой десяток фрицев, примерить солдатскую и офицерскую униформу, потренироваться в скрытном ношении оружия, проникнуть на радиостанцию, поговорить с радистом, осуществить небольшую диверсию на зенитной батарее.

Помните, что офицеру вермахта не к лицу ходить пригнувшись. Ни один офицер так не ходит, и солдаты об этом знают.

ПОД САМЫМ НОСОМ

Все пошло не по плану. Несколько ваших товарищей приземлились слишком далеко от цели и были схвачены. В настоящий момент они под конвоем направляются в Берлин. Вам необходимо устроить засаду и освободить их.

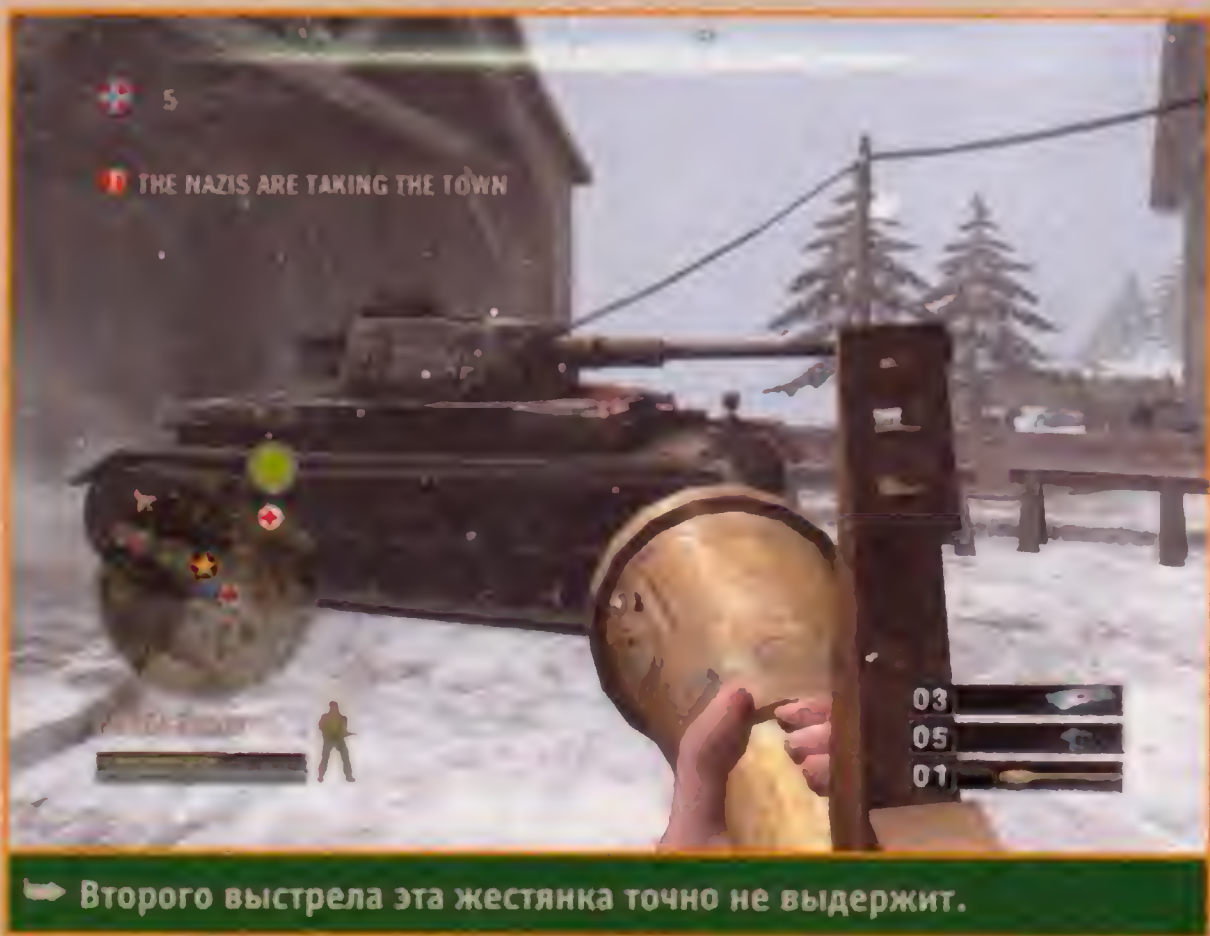
Ну, засаду, положим, устраивать не придется. К моменту нашего прибытия автоколонна будет стоять, покорно дожидаясь нас. На подмостки выходят снайпер и разведчик. Помните, тревогу поднимать ни в коем случае нельзя. Если вас заметят, то в запасе будет некоторое время (меньше десяти секунд), чтобы без шума убить излишне глазастого фашиста.

Первый выстрел снайпера тревогу не поднимет, а вот второй — наверняка. Поэтому в определенный момент придется действовать с максимальной быстротой.

СОПРОТИВЛЕНИЕ

12-я бронетанковая дивизия выдвигается к городу Пито. Ударным силам необходимо задержать ее продвижение. Если дивизия прибывает к месту назначения, это станет непреодолимым препятствием к осуществлению наших планов. Необходимо провести диверсию и ослабить силы противника.

Скрытная и достаточно протяженная миссия, состоящая из нескольких эпизодов. Для начала придется отыскать доктора для раненого члена группы, затем вывести из строя генератор, после этого отравить газом кучу фрицев в подвале замка. Далее в программе — посещение борделя (ничего особенного, требуется всего лишь убить старшего офицера). И в заключение — диверсионный акт. В общем, вам с полковником Брауном скучать не придется.



Второго выстрела эта жестянка точно не выдержит.



ХОЛОДНЫЙ ПРИЕМ

Где-то в заснеженных горах Норвегии скрыта немецкая секретная лаборатория по изучению ядерной энергии. Воспользуйтесь лодкой, чтобы проникнуть на территорию врага, и окажите помощь норвежскому Сопротивлению в доставке взрывчатки, необходимой для уничтожения лабораторного комплекса. Нацисты не должны получить ядерное оружие.

Легкая прогулка на лодке, перестрелка, снова прогулка на лодке... Снайпер и штурмовик — очередная игра в четыре руки. Впрочем, никаких особых хитростей в этой миссии не обнаружено. Все очень прямолинейно и огнестрельно.

КОШАЧЬИ ГЛАЗА

Грузовик с взрывчаткой уже в пути. До прибытия к месту назначения он должен проехать через город Шундейнн, оккупированный войсками вермахта. Захватите город до прибытия грузовика и обеспечьте ему беспрепятственный проезд. Воспользуйтесь темнотой для проникновения снайпера и диверсанта в расположение противника.

Основная задача — разминировать мост, по которому скоро пройдет грузовик с взрывчаткой. Но путь к мосту будет весьма извилистым и изобилующим огородами. Первым идет снайпер. Затем, когда он закрепляется на позиции, наступает очередь диверсанта. Помните, скрытый путь есть, надо лишь найти его. И ни в коем случае не поднимайте тревогу. Небольшая подсказка — из открытого окна второго этажа можно спрыгнуть на недоступную территорию.

После нейтрализации первого заряда нужно будет немного проплыть в ледяной воде до лестницы на пристани, а дальше — действовать решительно. От смерти из-за переохлаждения вас будут отделять считанные секунды.

БЕЛЫЙ ТОПОЛЬ

Оборона нацистов в Шундейне разрушена. Однако в нескольких милях от города была замечена танковая колонна противника, движущаяся в направлении города. Снайпер и штурмовик должны занять позицию и защитить территорию. Не дайте врагу пересечь мост, иначе все усилия прошлой ночи окажутся напрасными.

Предстоит жаркое дело. Собственно, танки — проблема небольшая, а вот ежеминутно меняющаяся обстановка заставит здорово побегать. В какой-то момент даже снайперу придется встать за пулемет. На карте отмечен арсенал, без регулярного посещения которого миссию пройти не удастся. А рядом со зданием арсенала, на бочках, лежат аптечки. Время от времени и к ним придется бегать.

Следите за появлением новых заданий. Часть из них — в компетенции снайпера, а остальные придется выполнять штурмовику. И помните, товарищи должны выжить. Хотя бы часть.

В ЗАПАДНЕ

Нацисты захватили бесценную реликвию и собираются отправить ее в Берлин. Разведчик, штурмовик и снайпер должны проникнуть в штаб-квартиру противника и вернуть реликвию, иначе она будет потеряна навеки. Это чрезвычайно важно и должно быть сделано любой ценой.

Собственно говоря, задание уже почти провалено. Хокинс и О'Брайен в плену, бремя всей миссии лежит на плечах Брауна. Его задача — пробиться к лифту, ведущему в бункер, где находится реликвия и содержатся заключенные. Часть пути проходит по развалинам города, далее — воинская часть, на территории которой и находится вход в лифт подземного бункера. Пройти бесшумно и незаметно практически невозможно, однако постарайтесь уничтожить как можно больше солдат, не под-

нимая тревоги. Не забывайте о газовых гранатах. Для входа в лифт необходим пароль. Поищите его на территории воинской части.

ВОЛЧЬЕ ЛОГОВО

Вам удалось проникнуть в бункер. Найдите камеры, где содержатся штурмовик и снайпер. Все вокруг наводнено офицерами гестапо. Следите, чтобы вас не заметили. Малейшая тревога — и бункер превратится в растревоженное осиное гнездо. Не забудьте о реликвии, ее надо вернуть.

В первую очередь надо уничтожить три пульта тревоги. Далее, продвигаясь по бункеру, уничтожьте солдат противника. После зачистки уровня соберите секретные документы и заберите реликвию. Спустившись в подвал, перебейте там солдат, разыщите снайпера и штурмовика. Попутно освободите гражданских.

ШАХ И МАТ

Вы освободили О'Брайена и Хокинса. Теперь необходимо бежать из штаб-квартиры нацистов. Это будет нелегко, так как территория хорошо укреплена. Используйте всю свою хитрость, чтобы вывести людей из-под угрозы.

Одна из задач, которые необходимо выполнить, — уничтожить предателя. А для этого нужно определить, где он находится. С другой стороны, можно разжиться MP40 и устроить неплохой бой при 30-кратном численном превосходстве противника. Миссия непростая, требующая тщательно продуманных действий. На втором этаже, кстати говоря, лежат патроны к «Вальтеру ПП», а рядом с лестницей — аптечка. Так что не болейте.

ГЛАЗ ЗА ГЛАЗ

Город лежит в руинах. Все под контролем врага. Но смерть где-то рядом, и имя ее — Уильям Хокинс. Посейте панику в рядах противника. Не останавливайтесь, но держитесь в тени. Враг тоже не дремлет. Используйте всю свою изобретательность и точность. Заставьте их расплаться за все сполна.

Типичная снайперская миссия. Внимательно ознакомьтесь с заданием, изучите карту. Винтовочные патроны тратьте экономно, не расходуйте их на второстепенные цели. Будьте внимательны и осторожны — где-то в руинах прячутся вражеские снайперы.

Тщательно обыщите театр. Где-то в нем есть патроны и аптечка. Впрочем, не только в нем.

ТАНКИ!

Бронетанковая дивизия держит сектор мертвой хваткой. Прячьтесь, исследуйте территорию и нанесите удар по этим же-

лезным чудовищам. Хитрость и огневая мощь штурмовика — это то оружие, которое вам потребуется. Следите за подкреплением союзников, ищите противотанковое вооружение, чтобы уничтожить вражескую технику.

С таким количеством танков воевать еще не приходилось. Санитар в точке старта обеспечит вас неограниченным запасом аптечек, а где-то в подвале обитает красный командир, жаждущий снабдить вас взрывчаткой. Правда, противотанковых гранатометов на карте разбросано вполне достаточно, чтобы истребить все танки в округе. Пехотой тоже брезговать не стоит, учитывая, что кое-кто и за турельным пулеметом стоит. В общем и целом — миссия прогулочная, хотя и здесь могут укокошить при избытке беспечности.

ЗАЩИТИМ МАТУШКУ РОССИЮ

Нацисты дрогнули и теперь, находясь в отчаянном положении, пытаются убить как можно больше наших солдат. Но настал наш день, еще один удар — и они трусливо расползутся по тем норам, из которых выползли. На этом последнем рубеже все надежды возложены на огневую мощь штурмовика и хирургическую точность снайпера.

Британский спецназ — за Россию. Это ж надо... А вы как думали? Миссия очень насыщена событиями, атаки пехоты будут чередоваться с пулеметным огнем, лобовой натиск — с обходными маневрами, периоды затишья — с яростным штурмом. Задачи снайпера — уничтожить несколько важных целей, штурмовика — сдерживать пулеметом атакующих врагов и отбивать фланговые удары. Лечить и лечиться тоже придется, но, к счастью, неподалеку имеется санитар с полными карманами аптечек.

Внимательно следите за обстановкой, в определенный момент на правом фланге появятся бронетранспортер с пулеметом и несколько саперов, жаждущих взорвать стену здания. Их следует поощрить бутылками с зажигательной смесью, поскольку на дистанцию прямого огня выйти не удастся из-за того самого броневика. Впрочем, если постараться, то пулеметчика можно и пристрелить.



Ну вот, очередной сомнительный экскурс в историю Второй мировой войны окончен. Впрочем, не будем придиричивы, как бы там ни было, а фашизм победителем не стал.

До новых встреч. И будьте счастливы при малейшей возможности.

АКИ

ЖАНР

боевик

РАЗРАБОТЧИК

The Collective

ИЗДАТЕЛЬ

Atari

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Total Overdose, 25 to Life

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

1.8GHz, 512MB, video 64MB

МУЛЬТИПЛЕЕР

локальная сеть, интернет

СКОЛЬКО ДИСКОВ

1 DVD

САЙТ ИГРЫ

www.atari.com/gettingup



РЕЙТИНГ



73%

НАГРАДА ЖУРНАЛА



Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure

- Как жить в Нью-Радиусе
- Интерфейс, заштыбый намертво
- Мастера граффити
- Кто такой Марк Экко?

Нью-Радиус — город, покинутый добром. После прихода к власти нового мэра здесь воцарилась тьма. Мрачные неосвещаемые улицы почти пусты; лишь грозные жандармы бродят по ним: вылавливают последних нарушителей порядка и забирают в местные казематы. Здесь нет радостных детей, играющих на улице в футбол. Здесь никогда не будет счастливых людей, чья жизнь — великолепный первоисточник для красивого романа. Здесь не будет ничего, что принято характеризовать абстрактным понятием «добро». Не будет лишь при одном условии: если мы не справимся со своим заданием. Но, чтобы надежда вновь появилась в Нью-Радиусе, нам придется сделать для этого все возможное. Ну, как обычно.

Игровой процесс в Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure довольно прост. Лазайте по всяким столбам и трубам, взбирайтесь вверх по лестницам, перепрыгивайте через препятствия, шлифуйте физиономии (речь идет о тонкой кулачной работе — сродни той, что раньше выполняли братья Кличко) ребятам из конкурирующих банд, прячьтесь от жандармерии; попавшись ей на глаза, спешно убегайте, ищите укрытия, чтобы быстренько в них «нырнуть».

Есть и отдельная песня — граффити. Чтобы нарисовать подобное искусство, нужно одновременно задействовать несколько кнопок мыши. Поэтому — сразу разберемся с управлением.

КУДА ЖАТЬ?

Для движения предназначена стандартная раскладка: WASD. Куда побежит наш подопечный, мы выбираем с помощью мыши, указав направление персонажу; этот же агрегат позволяет манипулировать камерой.

Левый Shift предназначен для «скрытного» движения. Нажав на него, вы заставите Трейна пригнуться и двигаться неспешно, аккуратно,

но, не шаркая ногами по полу. Это позволит скрываться от охранников и пройти сзади них, оставаясь незамеченным и неслышанным. Та же клавиша позволяет блокировать удары во время драки. Полезная штука, я вам скажу.

Чтобы преодолеть некоторые препятствия, нужно совершить прыжок. Делается это просто: нажатием на пробел.

Если вам не удалось избежать драки — придется пустить в ход кулаки и подручные предметы. Трейн может прикинуться домохозяйкой со стажем и самозабвенно лупить врагов шваброй, которой ответственные дворники еще несколько минут назад мели сор на улице. Если этих агрегатов поблизости не найти, можно воспользоваться какой-нибудь палкой, би-



➤ Если не прикончить мясника до того, как сюда прибежит его напарник, битва будет проиграна.

МАСТЕРА-ГРАФФИТИСТЫ

Как вы знаете, в создании игры приняли участие известные мастера граффити, которые не только консультировали разработчиков по поводу своих будней, но и помогали творить виртуальные рисунки. Поэтому — можете ознакомиться со списком тружеников (думаю, о некоторых из них вам доводилось слышать и раньше).

Итак, это Airborn, Ban2, Blue, CES, Charlie TDK, Chino, Crash, Cycle, Dash167 (вовсе не один из наших авторов, к слову), Daze, Delta, Dero, Duef, Duro, Ease, Ewok, Frame, Freedom, Fuzz, Seen, Futura, Smith, Cope2, T-Kid, Obey, Ghost, KET, Mare 139, Know/Wane, Min, Mode2, Noxer, Os Gemeos, Peak Diva, Phase 2, Pink, Psycho, Quik, Reas, Skuf, Sonic, SP One, Tat's Cru, Trim, Veefer, Ven, West, YMI, Zebster. Думаю, Smith, West и Cope 2 вам известны.

А вот руководство в формате .pdf, расположенное в папке с игрой, мало того что бесполезное, так еще и содержит массу ошибок. Например, в списке художников многие имена повторяются, и не раз. Интересно, неужели разработчики так сильно торопились?

той, мясным крюком (Hitman: Contracts отдыхает!) и так далее. Разумеется, предметы вовсе не одинаковы; они отличаются силой и скоростью удара, который вы с их помощью можете нанести. А это, согласитесь, немаловажно: во время битвы с несколькими неприятелями тяжелая швабра не подойдет — вас зарубят прежде, чем вы успеете нанести первый удар.

Удары руками или всякими штуковинами наносят с помощью левой кнопки мыши. Правая кнопка позволяет наносить удары ногой либо выкидывать предметы. Честно говоря, бить ногой почти бессмысленно: недруги обычно успевают ставить блок. Гораздо лучше наносить серию ударов руками и ногами и изредка бить «с носка»: тогда будет велика вероятность, что соперник окажется в нокдауне.

Есть, разумеется, и дополнительные клавиши. Е предназначена для дополнительных действий: поднять предмет, преодолеть невысокое препятствие, за которое можно схватиться руками, и так далее. F — отвечает за интуицию. Подобная функция присутствовала в приснопамятной Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy. Нажав на F, вы узнаете, где поблизости вам обязательно нужно отметить своим гениальным рисунком. Полезная вещь.

Клавиша Tab открывает инвентарь; чтобы выбрать в нем необходимый предмет, щелкайте по стрелочкам на клавиатуре. Круговая система инвентаря не очень удобна, но к ней довольно быстро привыкаешь, и после проблем не возникает.

Рисовать граффити нелегко. Сперва нужно подойти к тому месту, где вы хотите оставить порождение искусства. Дальше нужно нажать третью кнопку мыши (обычно — колесико), затем с помощью стрелочек выбрать необходимый рисунок, а после — нажать левую кнопку мыши, чтобы нанести изображение. И не забывайте: третью кнопку мыши нужно

все время держать нажатой! Очень неудобно.

Вы наверняка подумаете: а в чем, собственно, проблема? Почему бы нам не изменить настройки управления на собственный лад? Отвечаю: *разработчики тоже хитрые, и потому лишили нас такой возможности*. Поэтому — попытайтесь привыкнуть к единственной доступной раскладке и смириться с ее недоработанностью. Увы.

Кроме того, мультиплатформенность Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure сказалась и на системе сохранений. Если вы еще не поняли — поясню: снова в действии принцип контрольных точек. Сохранения происходят только на них. И, если вы случайно погибли буквально в шаге от финишной черты, извольте начать прохождение уровня заново. Таковы правила.

КАК ПО МИРУ БРОДИТЬ И С НЕПРИЯТЕЛЯМИ СРАЖАТЬСЯ

В начале игры вам предложат изучить азы управления, узнать, как осуществляются комбосы. Этих ударов немного, но большинство из них выполняются едва ли не на автомате: уверен, вы будете щелкать по необходимым клавишам интуитивно.

Чтобы отработать приемы, вам предложат набить физиономию нескольким гадам. Не удивляйтесь, если их полоска здоровья будет оставаться на месте даже после того, как неприятели схлопочут по тычке несколько раз: дело в том, что они становятся уязвимыми только после выполнения всех подсказок. Следуйте советам, всплывающим на экран, и у вас все получится.

Но не думайте, что в Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure драться легко.

Сражаться против нескольких неприятелей од-

ВМЕСТО ОДЕЖДЫ Я СОЗДАМ ИГРОПРОЦЕСС!

Как можно понять из названия игры, в ее создании принял участие некто Марк Экко. Знакомое имя, не так ли?

Дело в том, что этот человек — известный дизайнер одежды, чья продукция рассчитана по большей части на молодежь (но не всегда!). По секрету говоря, ваш покорный слуга часто ходит в красной куртке с эмблемой Ecko. Возникает логичный вопрос: зачем Марк решил пере-квалифицироваться из дизайнера одежды в гейм-дизайнера?

Как оказалось, на ежегодной конференции DICE Summit'2005 этот человечек раскритиковал своих теперь уже коллег по цеху и сказал, что они зациклились на супергероях, в одиночку истребляющих десятки врагов. Поэтому Экко захотел сотворить проект, который расскажет публике о нелегкой судьбе молодого поколения, попутно поведав о прелестях искусства граффити.

И, что самое интересное, он справился со своей задачей. Экий талантчик!

новременно здесь практически бессмысленно. Уверен, если вы пойдете в бой против нескольких врагов, они вас быстренько прикончат и будут совершенно правы. Дело в том, что, действуя в паре, противники фактически лишают вас возможности выполнять комбо-удары. Любой захват и прочие приемы будут прерваны негодяем, находящимся на подстраховке. Кроме того, едва вы начнете бить одного из противников, его напарник нападет на вас с тыла. И тут уж вам, поверьте, несдобровать. Поэтому — действуйте быстро и четко: увидели, что к вам приближается еще один противник, — мигом убегайте либо попытайтесь уничтожить первого врага как можно скорее.

Прячась от жандармов, не забывайте, что, двигаясь по открытой местности — пусть даже и скрытно, — вы наверняка попадетесь им на глаза. Они — зоркие и приткие; едва разглядев силуэт, начнут пальбу по мнимой мишени и наверняка заденут вас. Будьте уверены. Посему — старайтесь прятаться за ящиками и прочими предметами. Велик

шанс, что в таком случае вас не увидят.

И еще. Если вы думаете, что Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure — проект, который можно быстренько пробежать, попутно лузгая семечками, — гоните эти мысли прочь! Конечно, можно пройти игру за несколько дней, но удовольствия вы не получите. Гораздо интереснее, если вы решитесь искать каждую, даже дополнительную точку для рисования граффити и буквально наполните Нью-Радиус своими произведениями.

ИСТОРИЯ С ГРУСТНЫМ НАЧАЛОМ И ВЕСЕЛЫМ КОНЦОМ

Под нашим руководством доблестный Трейн, молодой художник-граффитист и по совместительству — патриот своего городка, помог Нью-Радиусу спастись от ига жестокого правителя. Деспот повержен, жители счастливы. Все вернулось на круги своя! Будем надеяться, что вскоре последует продолжение столь напряженной и драматичной истории. ЛКИ



➡ Трейн прекрасно рисует граффити, балансируя на всяких ящиках.



КРУПНЫМ ПЛАНОМ



ЖАНР

гонки

РАЗРАБОТЧИК

Mojo Byte Studios, Replaq Studios

ИЗДАТЕЛЬ

Atari

В РОССИИ

Новый Диск

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Sargatadon, Trackmania Sunrise

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Требуется — 1.5GHz, 512MB, video 64MB

Рекомендуется — 2.5GHz, 1GB, video 256MB

МУЛЬТИПЛЕЕР

локальная сеть, интернет

СКОЛЬКО ДИСКОВ

1 DVD

САЙТ ИГРЫ

www.atari.com/crashday

Crashday

- Режимы игры
- Мини-игры
- Технические проблемы
- История создания

Над камерой с включенным эффектом замедления времени проносится Judge — машина, внешне крайне напоминающая Ламборджини. Она теряет в полете несколько деталей, после чего в развороте приземляется на боковые колеса, и, не дожидаясь окончательного контакта с землей, по осколкам собственных стекол разгоняется до максимальной скорости. Камера меняет обзор, и мы видим, что на самом деле за машиной целая погоня, вперед вырывается тюнингованный внедорожник Wrecker, чем то смахивающий на знаменитый Хаммер... Он прыгает с возвышенности, заворачивает в бок и пускает Judge вдогонку пару самонаводящихся ракет, после чего начинает ее тактично обстреливать из бортового пулемета. Движок убегающего начинает издавать предсмертные звуки, и пилот решает устроить шоу напоследок — он резко разворачивается на 180 градусов, и дает полный ход прямо в лоб сопернику... Две секунды до столкновения, секунда... И вот обе машины охватывает огонь, а взрыв в бензобаке против всех законов физики подкидывает их высоко в небо... Одно из обуглившихся колес попадает в камеру... Съемка прекращается. Такой он — этот Crashday!

РЕЖИМЫ ИГРЫ

В Crashday разработчики представили семь (счастливая цифра) различных режимов. Может показаться, что их больше, но на поверку оказывается, что это те же самые режимы, но с другими настройками. Вы едете один с бомбой; вы едете один с бомбой, противники вам мешают; все едут с бомбами...

Перед вами — их полное описание с полезными советами по каждому.

WRECKING MATCH

Традиционный бой на выживание. Разрушили транспортное средство соперника — получите очко. Кто за определенное время наберет больше очков / достигнет определенного количества баллов (5/10/20) быстрее других — получает подарочную плюшку, остальные — завидуют.

Полезные советы по этому режиму — не пренебрегайте использованием пулемета (он мощнее, чем кажется, и гораздо удобнее ракет), а если окажетесь «на краю» (процент здоровья — 20 и ниже), то лучше сами убейте себя об любую стену / другую часть декораций на уровне. Заветное очко в этом случае противникам не достанется, и, что самое важное, со счета игрока не будет списан никакой штраф — игра решит, что ваша гибель — чистая случайность.

STUNT SHOW

Ваша цель — набрать как можно больше очков за выполнение различных трюков на карте.

Тут самое важное — понять принцип начисления заветных баллов. Больше всего дают не за действительно эффектные трюки, как высокие прыжки под самые облака, столкновение на полной скорости с одиноким деревом (с последующим демонтажом машины на мелкие отдельные составляющие) и т.п., а за те комбинации, в которых большее число элементов (так называемых «комбо»). То есть после шикарного исполнения того же «высокого прыжка» вы вряд ли сможете приземлиться на колеса и продолжить путь до следующей комбинации. Более правдоподобен вариант, где вы падаете на крышу, заветное комбо обрывается, и тех цифр, которые вы получите на выходе, хватит с натяжкой разве что на последнее место.

Опытным путем установлено, что для получения наибольших результатов необходимо использовать следующую схему: подъезжаете к обычной дороге и начинаете ровно ехать вперед, перед каждым бугром немного выжимая ускорение. После четырех-пяти ухабов счетчик очков перевалит за 20 000, после чего уже можно спокойно сворачивать — полоска «свободного времени» успеет разрастись до краев экрана — и продолжать

комбинацию любыми доступными способами. Самое очевидное — развернуться и поехать в обратную сторону все по тем же кочкам... Если в комбинации выполнить 30-40 элементов, то можно за одну попытку пройти любую миссию на скорость набора очков.

Для «Stunt Show» рекомендуется выбирать машину полегче (воздушные пируэты им удаются гораздо лучше) и послабее в плане брони. Так можно запросто получить кучу призовых элементов вроде «Part lost!» (потеряна часть), «Window Smashed!» (разбито стекло) и «Headlights damaged!» (повреждены фары).

HOLD THE FLAG

Необычный, более традиционный для боевиков, режим «Захвати флаг» переключался и в Crashday. Перво-наперво необходимо по радару отследить место появления флага (он здесь выглядит как большая круглая эмблема со смайликом) и захватить его — при этом флаг прикрепят на вашу крышу, чтобы все могли видеть, за кем погоня. Кроме удовлетворения от своей почетной ноши вы получаете разом всех противников на хвосте, к тому же скорость передвижения вашей машины под весом флага станет гораздо медленнее (ускорение, правда, временно возвращает вам нормальную скорость, но имеет обыкновение заканчиваться в самый непод-

ИСТОРИЯ СОЗДАНИЯ



Direct-X картинки игры, фотографии времен, когда Crashday делали дома у одного из разработчиков. Покупка офиса Moon Byte и многое-многое другое... Даже кадр, где разработчики приехали в гости к российскому издателю «Novidisk», не потерялся!

Разработчики об этом стыдливо умалчивают, но Crashday был долго-строеном долгостроев. 9 лет, господа — куда там S.T.A.L.K.E.R.'у! 9 лет, с 1997-го по 2006-й, в недрах студий Moon Byte и Replay вынашивалась идея игры. За это время проект прошел длинный путь, о котором теперь напоминают только заботливо собранные авторами кадры в меню «0 создателях». Посмотрите на них, и вы увидите первые



ходящий момент). Теперь нужно как можно быстрее проехать через все контрольные точки в правильном порядке, который вам подскажет стрелка на радаре.

Если флаг вдруг оказался у противника, то необходимо протаранить супостата, и заветный смайлик снова вернется на вашу родную крышу.

RACE

На удивление стандартный режим для гоночной игры. Даже как-то подозрительно, что разработчики Crashday уделили ему свое внимание. Race представлен в нескольких вариантах — строгая гонка через контрольные точки, поездка от старта к финишу по дороге на выбор игрока и «гонка на выбывание». Наиболее заманчивый — последний вариант. По трассе необходимо проехать (N-1) круг, где N — число соперников, и на каждом следующем «финише» водителя с худшим результатом подбрасывает в воздух. С одной стороны, забавно видеть, как в зеркале заднего вида колеса соперника разлетаются в разные стороны, а с другой — опасно выжимаешь «ускорение», чтобы не оказаться следующим на его месте.

Полезный совет — следите за дорогой, останки взорвавшихся машин никто не убирает, поэтому есть риск столкнуться с этим металлоломом и, соответственно, потерять решающие «км/ч». Использованию подручных орудий никто не препятствует, так что можете с чистой совестью послать парочку ракет тому, кто едет впереди.

PASS THE BOMB

Первый из доступных режимов с бомбой. В начале раунда ждем несколько секунд, пока компьютер случайно выбирает, кто первым получит на крышу взрывной подарок, после чего едем и тараним его, чтобы забрать бомбу себе. С тикающим сюрп-

ризом уворачиваемся от выстрелов соперников, пока до детонации не останется около 10 секунд. Теперь выбирайте машину помедленнее, тараньте ее — счастливцев получит в свое распоряжение заряд — и как можно быстрее уезжайте в сторону, чтобы он не успел вернуть вам бомбу обратно. Если все пройдет гладко, то на ваш счет запишут 3 призовых очка, как игроку, у которого предпоследним до взрыва стояла бомба. Если вы просто выживете в течение битвы, то получите одно очко. Если таймер обратного отсчета просигналит «00:00», а бомба в этот момент будет у вас над головой, то, извините, останетесь на этот раунд вообще без очков.

Сильно уменьшает шансы на победу запрет использования «Nitro Boost» на время раунда (есть такая опция при запуске сервера). Догнать кого-то в последний момент будет гораздо труднее, поэтому доля риска при использовании способа с 10 секундами, описанного выше, сильно возрастет. Еще один интересный момент — даже если ваша машина была уничтожена шальной ракетой (но бомбы на крыше в этот момент не было), шанс получить заслуженное одно очко остается. Главное, чтобы обладатель тикающего сюрприза не заметил вашего положения и не воспользовался им в корыстных целях.

BOMB RUN

Еще одна вариация на тему бомбы на крыше. На этот раз заряд установлен с самого начала раунда, и передать его сопернику не получится (у них свои есть). Полоска сверху показывает минимальное ограничение по скорости, которое вам необходимо соблюдать. Ваша скорость опускается ниже ограничителя — бомба взрывается. После каждой контрольной точки ограничитель сдвигается левее, соответственно, скорость приходится повышать.

Правила навеяны одним известным голливудским фильмом, где преступник заминировал автобус с заложниками, и они должны были ехать со скоростью не менее 60 км/ч.

Совет тут простой — как можно больше мешайте своим соперникам. Попадая в цель ракета мигом выводит противника из игры, пулеметная очередь по колесам тоже часто делает свое черное дело. Остается только вовремя увернуться от собирающейся взорваться машины. Не стоит забывать поглядывать на турнирную таблицу в верхнем левом углу экрана. Один раз был случай, когда все мои соперники выбыли еще после первой контрольной точки, а я, не заметив этого, продолжал показывать чудеса пилотажа на растущей все больше и больше скорости...

TEST DRIVE

Тренировочный режим. Целей тут никаких нет — можете кататься в свое удовольствие, к примеру, тестируя удароустойчивость новой машины.

МИНИ-ИГРЫ

Когда проходить обычные режимы надоест, обязательно загляните в меню мини-игр. На выбор представлено три различных типа соревнований.

LONG JUMP

Разгоняетесь по прямой дороге, подъезжаете к трамплину и взмываете в воздух. Чем дальше улетит ваша машина, тем больше очков зачислят на счет.

VEHICLE BLAST

Разновидность Long Jump'a с той лишь разницей, что под машиной установлен заряд, который в воздухе, во время прыжка, срабатывает. После соприкосновения с землей игра оглашает первую цифру — расстояние от трамплина до места приземления, а потом, когда обгоревший каркас машины перестанет скользить вперед по инерции, вторую — до конечной остановки. Цифры суммируются, полученный результат записывается в таблицу рекордов.

CHECKPOINT CHASE

Карта, на которой просто невероятное количество контрольных точек — глаза так и разбегаются. За ограниченное время необходимо проехать как можно больше, финальное число и будет вашим результатом.

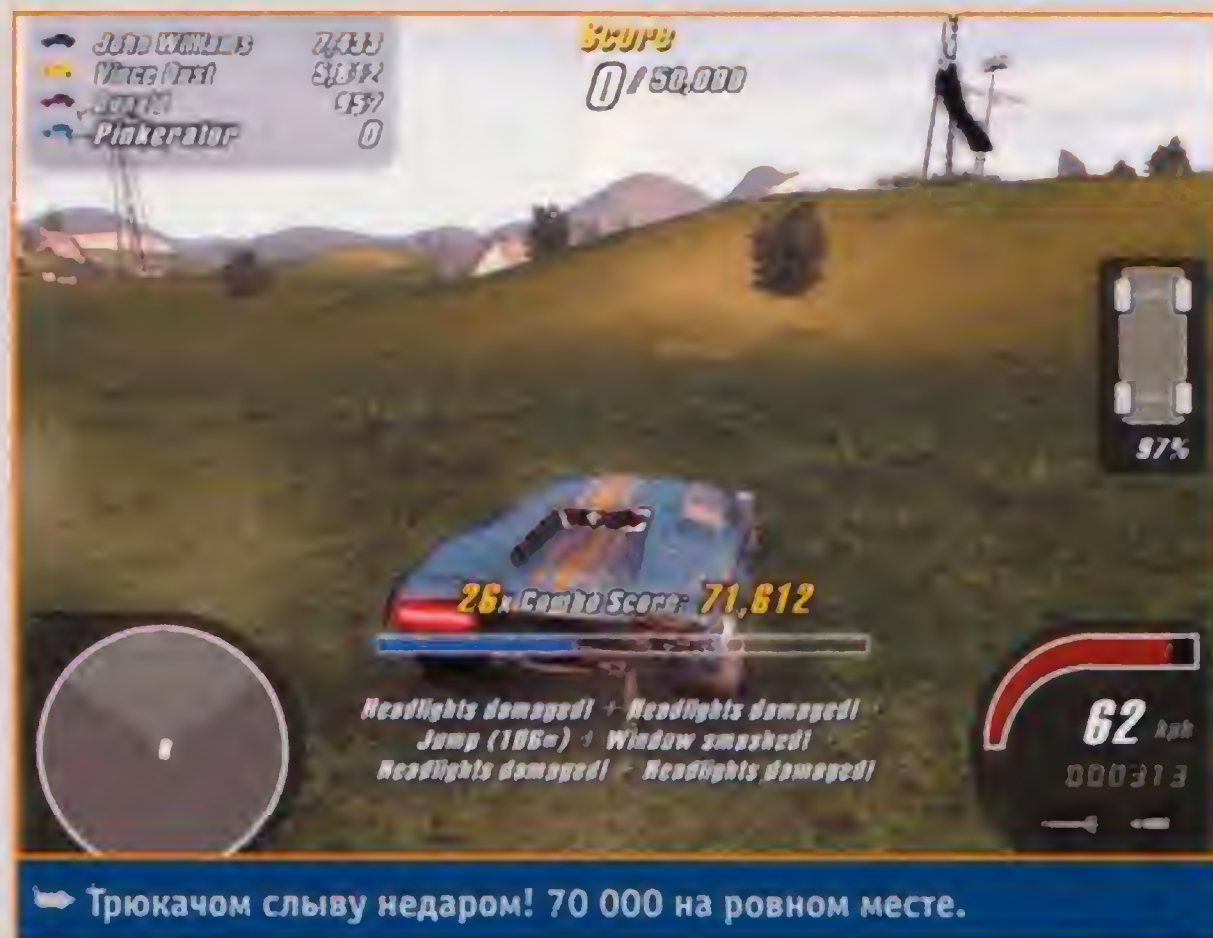
ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ

В Crashday есть одна досадная проблема, связанная с ограничениями ОС Windows. Если ехать и нажимать ускорение одновременно более-менее получается, то при попытке нажать на выстрел в этот момент компьютер издаст протяжный «бип», и ничего дельного не получится. Особенно критична эта проблема в режиме «Bomb Run», так как при подобной блокировке клавиш нога виртуального пилота отпускает педаль газа, и, если срочно ничего не предпринять, показатели спидометра мигом опустятся ниже ограничителя. Чем это кончится, думаю, вы уже догадались...

Еще один раздражающий момент — вступительные ролики. Тот, кто их монтировал в игру, явно не рассчитал громкость звука, и о том, что Crashday издает Atari, лично у меня уже знают все соседи. Чтобы спасти уши окружающих, добавьте к ярлыку с игрой специальный ключ — у вас получится что-то вроде «Crashday.exe - skipvideo». Вступительное видео канет в небытие, а с ним и чрезмерная громкость звука.

ГАРАЖ, МИЛЫЙ ГАРАЖ...

В семье Crashday, появившейся на-гора, в скором времени ждем пополнения. Готовый движок, оригинальная концепция... Все говорит за то, что скоро мы позначимся как минимум с дополнением, где разработчики сделают наконец продолжительную кампанию, возможно, дополнят автопарк и режимы игры... А может быть, это будет целый Crashday 2. Время покажет... **ЛКИ**



ЖАНР

СТРАТЕГИЯ НЕПРЯМОГО КОНТРОЛЯ (СНМ)

РАЗРАБОТЧИК

ДОПОЛНЕНИЕ — MAXIS

ИГРА — MAXIS

ИЗДАТЕЛЬ ИГРЫ

ELECTRONIC ARTS

В РОССИИ

СОФТ КЛАБ

НА ЧТО ПОХОЖЕ

THE SIMS 2

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

ТРЕБУЕТСЯ 800MHZ, 256MB, VIDEO 32MB

РЕКОМЕНДУЕТСЯ 2GHZ, 512MB,

VIDEO 128MB

СКОЛЬКО ДИСКОВ

ДОПОЛНЕНИЕ 1 CD

ИГРА 1 DVD

МУЛЬТИПЛЕЕР

НЕТ

АДРЕС В СЕТИ

ДОПОЛНЕНИЕ THESIMS2.EA.COM/ABOUT/

EP3 INDEX.PHP

ИГРА THESIMS2.EA.COM

ФИРМЕННОЕ

НОВИЗНА

80

РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА

ДОПОЛНЕНИЕ

85

ИГРА

91

НАГРАДА ЖУРНАЛА

ДОПОЛНЕНИЕ

ИГРА

Благодаря компании Maxis миллионы людей по всему миру наконец-то получили возможность прожить другую жизнь. Избавиться от проблем реального мира и с головой погрузиться в мир виртуальный — что может быть лучше? В The Sims 2 можно было практически все — общаться с другими виртуальными поселенцами, готовить себе еду, валяться с бутылкой пива на диване, общаться с лицами противоположного пола, жениться и даже умирать.

Но и этого игрокам показалось мало. После выхода двух официальных дополнений виртуальные человечки смогли поступить в институт и погрузиться в прелести жизни ночного города. На этом разработчики не остановились. Теперь симы готовы освоить новую степень свободы — свободы от работодателей. Вставать утром, целый день пропадать на работе и получать за это гроши — забудьте. Теперь каждый сим — хозяин своей судьбы, который может из заштатного клерка превратиться в миллионера.

* * *

С выходом Open for Business в жизни симов появился еще один недостающий временной промежуток. Виртуальные человечки успели получить высшее образование и весело отметить начало взрослой жизни. Пора приниматься за работу. Но гнуть спину, работая на чужого дядю, — не дело для сима с высшим образованием. Куда выгоднее и интереснее открыть собственное дело, сколотить огромное состояние и с презрением взиирать на соседей, которые батрачат в вашем супермаркете.



EXPANSION PACK



АНДРЕЙ ЧАПЛЮК

The Sims 2: Open for Business

Настоятельно рекомендую устанавливать новое дополнение поверх University и NightLife. В этом случае вы не только сохраните старые возможности, но и получите доступ к призовым предметам и карьерам.

Стоит отметить, что приятные нововведения не ограничиваются возможностью открыть свое дело. Внутри Open for Business кроются поистине бездонные возможности. Пожалуй, это первое дополнение, которое вносит в игру кардинальные изменения, а не ограничивается набором новых предметов и второстепенных возможностей.

Maxis пошла на несвойственный ей шаг, добавив в The Sims 2 элементы настоящего экономического симулятора. Эта ядреная смесь при ближайшем рассмотрении оказывается настолько захватывающей, что, сев поиграть пару часиков, вы рискуете очнуться через пару дней со стойким желанием взять в банке ссуду и открыть свой цветочный магазин. В какой-то мере игру стоит рассматривать как тренажер для начинающих бизнесменов.

Более того, зная нравы американцев, можно смело предполо-

жить, что через некоторое время Open for Business станет обязательным для всех американских студентов-экономистов.

В игре появился специальный район — The Shopping District, заполненный всевозможными магазинами, клубами, ателье и ресторанами. Это райское место великолепно подойдет не только для любителей походов по магазинам, но и для бизнесменов. Придумать более удачную площадку для старта своего дела просто невозможно.

Из прочих интересных нововведений хочу отметить обилие многоэтажных построек и лифты, которые освободят симов от необходимости топтать по лестнице.

Разумеется, дело не ограничилось возможностью открыть свой парикмахерский салон. Разработчики не забыли о новых предметах и взаимодействиях между виртуальными человечками. Но обо всем по порядку.

МЫ СВОЙ, МЫ НОВЫЙ...

Хотя виртуальный бизнес во многом избавлен от недостатков бизнеса реального (чего стоит одно только от-



Кто в детстве не мечтал стать владельцем магазина игрушек?

существование бумажной волокиты и наглых взяточников-бюрократов), стать миллионером за пару дней или даже недель у вас не получится. Сначала придется разобраться во всех тонкостях деловой жизни симов и выбрать бизнес по своему вкусу.

Перечислять все, с помощью чего в игре можно заработать деньги, пришлось бы очень долго. Спектр возможностей колеблется от цветочной лавки или семейного кафе до автосалона, спортивного центра или супермаркета. Начать бизнес очень легко. Достаточно поднять трубку телефона и определить тип того дела, которым вы будете заниматься.

Все виды деловой активности в игре можно разделить на два вида — домашний бизнес и аренда общественных заведений.

У каждого из них есть свои плюсы и минусы. Начнем разбор полетов с домашнего бизнеса. Всем новичкам настоятельно рекомендуется знакомиться с миром Open for Business именно с него. Тут все довольно просто и понятно. Такой бизнес проще держать под контролем, так как клиенты будут приходить к вам домой. Кроме того, организация дела обойдется дешевле, ведь вам не придется платить за аренду помещения. Да и работников, с учетом небольшого масштаба дела, понадобится гораздо меньше.

Но и недостатков у домашнего бизнеса хватает. Он никогда не сможет приносить вам такой доход, как работа в общественном заведении. Кроме того, в этом случае вам будут доступны далеко не все виды бизнеса. Вряд ли в домашних условиях удастся открыть автосалон или супермаркет. Кроме того, не каждому понравится, что по его дому ежедневно будут шастать десятки симов, часть из которых пришла просто поглазеть на товар.

Всех этих недостатков лишен бизнес на общественном лоте. Только там вас будут ждать быстрые и большие деньги. Правда, сначала придется вложить немаленькую сумму. В игре представлено не-

сколько магазинов, спортивных центров и клубов, которые вы при желании и наличии достаточной суммы можете приобрести. В этом случае из сметы можно смело вычеркивать затраты на оборудование, прилавки и прочие необходимые атрибуты. В общественных заведениях они обычно присутствуют в достаточном количестве.

■ НА ЗАМЕТКУ: некоторые виды бизнеса доступны только обладателям других дополнений. Например, для организации автосалона потребуется The Sims 2: NightLife.

Есть, правда, и еще один вариант. Можно купить участок земли или пустой дом, завезти все необходимое оборудование и оформить будущий центр своей финансовой империи в том стиле, который вам нравится больше всего. Но прежде чем приступить к строительству, стоит основательно все взвесить. Постройка и оборудование того же магазина обойдется ненамного дешевле, чем покупка готового. А вот времени и сил на это потребуется значительно больше.

КАДРОВЫЙ ВОПРОС

Но вот вы определились с видом бизнеса и уже решили, что мечта всей вашей жизни — собственный салон красоты или магазин электроники. Что делать дальше?

Первым делом — нанять сотрудников. Без помощников ваш сим едва ли осилит ведение бизнеса. Разрываясь между кассой, клиентами и уборкой, он будет быстро уставать. Да и посетители вряд ли останутся довольны таким сервисом.

Процесс найма в Open for Business упрощен до предела. Для поиска новых сотрудников предназначен телефон и компьютер. Просмотрев список кандидатов, вы сможете отобрать подходящих симов и пригласить их к себе на работу.

Кроме того, разрешается просто завести беседу с первым встречным и намекнуть, что вам хотелось бы видеть его в рядах своей фирмы. Правда, в отличие от телефонных

звонков, этот метод дает определенный процент отказов. Затем останется с помощью телефона или специальной таблички у дверей оповестить новоявленных работников о том, что пришло время потрудиться.

При найме персонала стоит руководствоваться старым правилом «Кадры решают все!». Грамотный подбор сотрудников станет залогом успеха вашего бизнеса или его провала, если в ваш коллектив попадут случайные люди.

Талант не пропьешь!

Главный критерий выбора того или иного работника — наличие одного или нескольких талантов. Определить уровень таланта позволят соответствующие значки, которые бывают трех видов — бронзовые, серебряные и золотые. Соответственно, обладатель золотого уровня, например, в кассовом деле, будет быстро и качественно обслуживать клиентов. При этом магазин успеет принять больше покупателей, да и сами клиенты отправятся домой довольные вашим сервисом. Если же за кассу встанет сим, который впервые видит кассовый аппарат, то неприятностей не избежать. Работа будет идти медленно, а клиенты начнут нервничать. Было замечено, что некоторые симы просто забывают пробивать чеки, оставляя своего хозяина без прибыли. Поэтому лучше уж потратиться на квалифицированного сотрудника.

В Open for Business присутствует семь талантов, часть которых сможет приобрести и ваш персонаж.

- Косметология
- Флористика
- Работа за кассой
- Создание роботов
- Создание игрушек
- Торговля
- Размещение товаров

В зависимости от вида вашего бизнеса следует отдавать предпочтение обладателям того или иного таланта. В цветочной лавке не обойдется без специалиста по флористике, в то время как для работы в парикмахерской нужно подбирать сотрудников с талантом в области косметологии.

■ ЭТО ВАЖНО: обычно стоит выбирать узких специалистов, а не универсалов. Во-первых, сэкономите на зарплате. Во-вторых, один сим все равно не сможет одновременно стоять за кассой и создавать букеты.

Специалисты в одной или нескольких областях требуют больше денег, но исполняют свою работу гораздо лучше неквалифицированного персонала. Любопытно, что скорость повышения уровня таланта не зависит от качества выполняемой работы. Другими словами, стоит ваш сим целый день на кассе или через каждый час бега на перекур — неважно. В любом случае через некоторое время уровень его таланта шагнет на более высокую ступень.

Для получения бронзового уровня таланта придется потрудиться в течение 12 часов. На то, чтобы добраться до серебряного уровня навыка, уйдут еще сутки непрерывной работы. Ну, а ради золотого значка придется отработать 48 виртуальных часов.

Новые уровни таланта не только повышают качество и скорость работы. Со временем симы научатся создавать более совершенные и дорогие объекты и снизят количество брака. Последнее особенно важно. Ведь продать бракованный товар можно только за 60% стоимости.

Получать новые уровни таланта могут не только наемные работники, но и сам хозяин бизнеса. Особенно этим не стоит пренебрегать при ведении домашнего бизнеса. Умение что-то хорошо делать своими руками позволит сэкономить на персонале.

Льготники

В Open for Business нашлось место огромному набору специальных способностей. Помогать в продвижении бизнеса будет система льгот. Каждый раз, когда ранг вашего бизнеса будет повышаться, подопечный сим будет получать одно очко, которое можно потратить на очередную льготу.

Все призовые способности делятся на 5 направлений — коммуникабельность (Connections), восприятие (Perception), скидки (Wholesale), премии (Cash) и мотивация (Motivation). В каждом направлении представлено пять уровней льгот. Подходить к их выбору нужно очень внимательно, так как число призовых очков в игре ограничено. Итак.

Коммуникабельность помогает найти общий язык с собеседником и установить дружеские отношения:

➤ **1 уровень** — репутация героя позволяет ему располагать к себе собеседников.

➤ **2 уровень** — клиенты изначально настроены положительно.

➤ **3 уровень** — собеседник с радостью расскажет вам о своих друзьях, а их отношение к персонажу станет положительным.

➤ **4 уровень** — персонаж может позвонить любому симу в городе, независимо от того, знакомы ли они.

➤ **5 уровень** — усиленная модификация способности третьего уровня.

Восприятие позволяет всегда знать, чего хочет ваш клиент.

➤ **1 уровень** — позволяет узнать состояние покупателей и их готовность к покупке.

➤ **2 уровень** — теперь вы можете узнать, что именно хотел бы приобрести клиент.

➤ **3 уровень** — позволяет найти самого перспективного клиента, готового потратить свои сбережения.

➤ **4 уровень** — повышает желание клиентов купить что-нибудь.



И чем она недовольна? Вот поди пойми этих покупателей.

➤ **5 уровень** — вы можете продать любой товар любому симу с вероятностью, близкой к 100%.

Премии в игре выдают различные общественные и торговые организации.

➤ **1 уровень** — в развитии бизнеса поможет 1000 симолеонов.

➤ **2 уровень** — дает 2500 симолеонов.

➤ **3 уровень** — кошелек сима пополнят 10 000 симолеонов.

➤ **4 уровень** — единовременная прибавка в 20 000 симолеонов.

➤ **5 уровень** — премия для выдающегося бизнесмена в размере 50 000 симолеонов.

Скидки. Предоставляются поставщиками проверенным в деле бизнесменам.

➤ **1 уровень** — скидка 12% на весь товар для вашего магазина.

➤ **2 уровень** — позволяет сэкономить 15% при покупках.

➤ **3 уровень** — экономьте 19% на закупках.

➤ **4 уровень** — ваш авторитет позволяет получать скидку в 24%.

➤ **5 уровень** — поставщики делают скидку в 30% на весь товар.

■ **ЭТО ВАЖНО:** скидки не распространяются на те предметы, которые сим создает самостоятельно.

Мотивация заставляет ваших сотрудников работать еще лучше.

➤ **1 уровень** — сим приобретает несколько новых друзей.

➤ **2 уровень** — персонаж может приободрить расстроенного собеседника, повысив уровень его настроения на несколько часов.

➤ **3 уровень** — герой может произнести вдохновенную речь, на 3 часа повысив все навыки своих сотрудников на один пункт.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** сотрудники в приподнятом настроении требуют большей зарплаты.

➤ **4 уровень** — ваши сотрудники научатся сильнее влиять на клиентов.

➤ **5 уровень** — пожертвовав своими потребностями, герой значительно повышает работоспособность окружающих.

■ **ЭТО ВАЖНО:** здесь стоит быть очень аккуратным, так как при чересчур низком уровне потребностей сим может умереть.

Развивать в первую очередь стоит льготы из групп «восприятие» и «мотивация». Они позволят повысить эффективность сотрудников и заставить покупателей совершать больше покупок.

Если ваш сим — хозяин большого магазина, имеет смысл обратить внимание на категорию «скидки». Она позволит сэкономить солидную сумму на закупках больших партий товаров. Кроме того, эта категория полезна тем, кто выбрал торговлю дорогими товарами, например, автомобилями.

Самой бесполезной можно считать категорию «премии». Разовые финансовые влияния вряд ли помогут в создании стабильного бизнеса. Более того, к тому времени, когда вы доберетесь до действительно крупных премий, ваш бизнес уже будет приносить высокий доход. Лучше вложить драгоценные очки в развитие своего персонажа или его сотрудников.

Я Б В НАЧАЛЬНИКИ ПОШЕЛ

Но вот работники наняты, товар закуплен, помещение арендовано, а виртуальный бизнесмен уже готов подсчитывать прибыль. Остается только привлечь в свое заведение покупателей и постараться превратить их в ваших постоянных клиентов.

Успех любого бизнесмена в Open for Business определяется целым набором параметров. Важную роль играет прибыль, получаемая вами за день. Отрицательный баланс — серьезный повод задуматься о необходимости перемен. Но самым важным показателем успешности бизнеса является его ранг. При каждом повышении ранга сим будет получать одно очко, которое сможет потратить на приобретение новых льгот. Максимальный ранг бизнеса в игре — 10. Поэтому, по вторую, распоряжаться призовыми очками нужно очень аккуратно.

Как же повысить ранг своего дела? В первую очередь он зависит от впечатления, которое складывается у покупателей. Если ваши продавцы вежливы, помещения прибраны, а товар красиво расставлен на полочках, горожане будут с радостью приходить в магазин снова и снова, а ранг бизнеса будет неуклонно расти. Поэтому, если вы заметите, что кто-то из сотрудников ведет себя некорректно, мусорит, спорит с клиентами или вместо работы играет в дартс, с ним стоит провести серьезную беседу. Если и это не поможет, то такого сотрудника лучше уволить и взять на его место кого-то более ответственного.

Работники не должны праздно шататься из комнаты в комнату и болтать с посетителями на отвлекающие темы. Каждому симу с помощью меню взаимодействия необходимо определить фронт работ, которые он будет выполнять изо дня в день. Особо усердным позднее можно повысить зарплату, а лентяев — наказать рублем. Главное — держать коллектив в железном кулаке и не позволять сотрудникам превратить серьезное дело в балаган. Поверьте, покупатели сумеют оценить ответственный подход.

Желательно придумать для всех сотрудников симпатичную униформу. В этом случае вы убьете сразу двух зайцев. Во-первых, покупателям приятнее общаться с человеком в костюме, а не с ободранцем в рваных джинсах. Во-вторых, в толпе симов гораздо легче найти человека в униформе и отдать ему нужный приказ.

Не забывайте держать свое заведение в чистоте. Бумажки и другой мусор, валяющийся на полу, не способствуют росту рейтинга. Позаботьтесь о наличии уборщицы, которая вовремя собирала бы мусор.

У некоторых посетителей порой возникают довольно странные желания. Так, во время посещения магазина электроники им вдруг захочется съесть хот-дог или пиццу. И если они не обнаружат поблизости холодильника, то останутся крайне недовольны. Кроме того, в любом заведении должен присутствовать туалет. Сим, который не может удовлетворить свои естественные потребности, — чрезвычайно вредное для бизнеса явление.

Поэтому старайтесь создать в своем магазине или салоне настоящий домашний уют. Цветы, телевизор, диваны и большой холодильник будут как магнитом притягивать посетителей. Ну, а о том, чтобы удержать клиентов и заставить их потратить свои деньги, позаботятся грамотные и одетые с иголочки консультанты.

Менеджер среднего звена

В Open for Business предусмотрена еще одна интересная возможность — дистанционное управле-

ние бизнесом. Когда дела налажены и приносят стабильный доход, ваш сим может уйти на покой и наслаждаться плодами своего труда.

Специально для этого в игре появился такой персонаж, как менеджер. Им может стать любой сим, обладающий набором пяти пунктов таланта в любых областях. Совершенно необязательно развивать пять различных талантов. Достаточно, например, золотого уровня в продажах и серебряного во флористике.

■ **ЭТО ВАЖНО:** если вы выбрали домашний бизнес, то менеджер будет вам недоступен.

После повышения менеджер начнет подчиняться всем командам игрока. Он ведет дела в то время, пока ваш персонаж находится дома. Менеджер может увольнять сотрудников, давать им новые задания и самостоятельно открывать или закрывать бизнес после окончания рабочего дня.

■ **НА ЗАМЕТКУ:** услуги менеджера стоят довольно дорого.

Особенно удобна такая система для тех, кто ведет одновременно несколько дел. Теперь бедному симу не придется как угорелому носиться по объектам. Достаточно сделать из дома несколько звонков и узнать о состоянии бизнеса.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** при бизнесе первого ранга симу потребуются несколько часов, чтобы побеседовать с менеджером. На то, чтобы следить за предприятием десятого ранга, уйдет не больше получаса.

Но есть у дистанционного управления делами и свои недостатки. Первое время вы будете получать меньше прибыли, а если совсем забросите бизнес и перестанете ежедневно названивать менеджеру, прибыль упадет до нуля.

Кроме того, окончательно отойти от дел не удастся. Для того, чтобы бизнес процветал, его владельцу придется проводить на территории предприятия по несколько часов в день. Конечно, вам не нужно, как раньше, часами торчать в магазине и гонять нерадивых консультантов. Теперь этим займется менеджер. Но расслабляться на диване дни напролет все равно не получится.

ТЕХНИКА НА СЛУЖБЕ БИЗНЕСА

Одной из главных особенностей Open for Business стала возможность создавать дроидов, которые превратятся в ваших верных помощников. Кроме того, их можно выгодно продавать, получая с каждого экземпляра до 30% прибыли.

Сделать дроида может каждый сим. Для этого достаточно купить специальный станок. Частенько у вашего сима, особенно на начальном этапе, будут получаться бракованные роботы. Такие экземпляры еще на станке начинают искрить и дымиться. Впоследствии они могут доставить немало неприятностей, пугая домочадцев, растаскивая му-

ИНСТРУМЕНТЫ БИЗНЕСМЕНА

Вместе с Open for Business в мире симов появилось множество новых предметов. Но мы не будем останавливаться на всевозможных столах, стульях и вещах, предназначенных для развлечения. Лучше поговорим о предметах, так или иначе связанных с бизнесом.



► **Косметическое кресло**
Необходимая вещь в парикмахерской или косметическом салоне. С помощью кресла вы можете менять внешность клиента точно так же, как и внешность главного персонажа, с помощью зеркала. Здесь можно дать волю своей фантазии, ведь уровень таланта в косметологии увеличивается независимо от того, понравился ли новый образ клиенту.



► **Витрины**
Без витрин и холодильников не обойдется ни один магазин. С их помощью можно представить товар в лучшем виде и сохранить свежесть продуктов. Если вы поставили витрину, нужно как можно скорее заполнить ее товаром. Ничто не действует на посетителей так удручающе, как вид полупустых прилавков.

■ **НА ЗАМЕТКУ:** подиум для продажи автомобилей — единственное место, за исключением гаража и дорожки у дома, где может стоять автомобиль сима.



► **Табличка «открыто/закрыто»**

Это, пожалуй, самая важная вещь, особенно для тех, кто выбрал домашний бизнес. С помощью таблички вы можете объявить об открытии своего магазинчика или, наоборот, выдворить всех клиентов из помещения, чтобы спокойно разложить товары или отдохнуть.

Кроме того, табличка позволяет управлять персоналом, приглашая сотрудников на работу или отправляя их по домам.



► **Кассовый аппарат**
Абсолютно необходимая вещь для любого бизнесмена. Без кассового аппарата вы не сможете заработать ни одного симолеона. Клиентам будет просто некуда нести свои деньги.



► **Машинка по продаже билетиков**

Это устройство позволяет делать деньги буквально из воздуха. Надоели соседи, празднично шатающиеся по вашему особняку? Так давайте зарабатывать на них. Достаточно поставить у входа эту ма-

шинку, которая будет продавать билетики всем посетителям. Конечно, заработать таким способом состояние не удастся. Но продажа входных билетиков станет отличным подспорьем начинающему бизнесмену.



► **Лоток для продажи лимонада**

Чтобы и дети сима могли принять посильное участие в семейном бизнесе, возле дома можно соорудить лоток по продаже лимонада. Для торговли в этой палатке не требуется навык кулинарного мастерства.

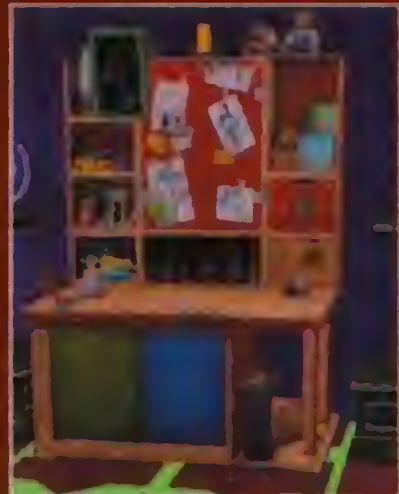


► **Стол флориста**

С помощью этого стола сими могут изготавливать букеты для продажи в магазине или для украшения интерьера. Ассортимент продукции напрямую зависит от уровня таланта флористики вашего персонажа. Простые букетики можно делать вовсе без соответствующего таланта. Но опытному флористу будут по плечу роскошные композиции стоимостью в несколько тысяч.

Варианты изготавливаемых товаров:

1. Daisy bouquet — не требует никаких талантов.
2. Wildflower bouquet, Tulip bouquet — бронзовый уровень.
3. Mixed flower bouquet, Rose bouquet — серебряный уровень.
4. Snapdragon bouquet — золотой уровень.



► **Станок для создания игрушек**

Незаменимое устройство в магазине игрушек. Кроме того, с его помощью вы можете делать сувениры для своих детей. Для эффективной работы симу потребуется талант в изготовлении игрушек.

Варианты товаров:

1. Sir Bricks-a-lot — не требует талантов.
2. Little Heroes Fire truck, Clown-in-a-box — бронзовый уровень.
3. Brinks' Kite, Twirl Spin and Wobble! — серебряный уровень.
4. Wet n' Wild Water Wiggler — золотой уровень.



► **Станок механика**

Необходим для изготовления роботов и требует таланта в области робототехники.

■ **ЭТО ВАЖНО:** сим, работающий за любым станком в общественном заведении, не сможет повысить свой навык! Поэтому тренируйтесь в домашних условиях.

сор. Учтите, что эти модели дроидов не умеют пользоваться лифтами и лестницами. Поэтому стоит завести по поливальщику и уборщику на каждом этаже дома.

Серебряный уровень навыка позволяет создавать робота-разносчика и охранного бота. Разносчик заставит раз и навсегда забыть о проблеме голода в семье сима. Как только кто-то из жителей дома проголодается, умный помощник быстро слетает за едой. Правда, еду он берет не из воздуха, поэтому за нее придется платить.

Охранный бот поможет отпугнуть воришек, которые рискнуть посягнуть на ваше добро. Так что любители присвоить чужие газеты или декоративных гномиков больше не появятся на пороге вашего дома.

Вершиной технологической мысли в Open for Business стал серво-робот. Описание особенностей и достоинств этого дроида вполне заслуживает отдельной статьи. Создать его может только обладатель золотого уровня навыка. Но время, затраченное на тренировки, окупится с лихвой. После активации Серво превращается в полноценного члена симс-семьи. Ему можно определить пол, после чего дроид станет вашей правой рукой и опорой на всю игру.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** серво, получивший золотой уровень навыка в области робототехники, может создавать себе подобных.

Этот дроид обладает отличными навыками практически во всех областях и замечательно справляется со всеми обязанностями по дому. На Серво можно положиться не только в бытовых делах. Робот — отличный помощник в домашнем бизнесе, который позволит сэкономить на зарплате сотрудников.

■ **ЭТО ВАЖНО:** не подпускайте Серво к бассейну, душу или джакузи. По какой-то странной причине робот обожает воду. Но купание может закончиться для него плачевно.

Как и любые механизмы, все роботы могут время от времени ломаться. Для того, чтобы восстановить работоспособность, их просто нужно починить.

♦ ♦ ♦

Но, как бы вы ни стремились к богатству, помните, что у сима по-прежнему есть чувства, желания и потребности. Если он целый день будет посвящать работе, это не сделает его счастливее. Даже шуршащие в бумажнике симолеоны не заменят дружеского общения с соседями и родственниками.

Счастливый сим — это не только богатый сим. Нет ничего печальнее, чем преуспевающий бизнесмен, заснувший перед калиткой, так как у него не хватило сил добраться до кровати. Не закливайте на деньгах. Ведь они приносят счастье лишь тогда, когда их тратят. **ЛКИ**

сор и портя жизнь своему создателю. Поэтому ущербные экземпляры лучше сразу же продавать, пускай и в ущерб себе.

Повысить мастерство по созданию роботов можно лишь путем упорных тренировок. На первых порах персонаж сможет создавать

лишь примитивные игрушечные модели. Для этого ему не потребуется даже соответствующий навык. «Тренировочный» робот сгодится на роль игрушки для детей сима.

Как только персонаж получит бронзовую медальку в соответствующем навыке, ему станут доступны

еще две модели — поливальщик и уборщик. Первый из них отлично ухаживает за цветами в саду и при случае может потушить пожар в вашем доме.

Робот-уборщик поможет поддерживать жилище в чистоте, подбирая газеты, объедки и прочий му-

ЖАНР

ТАКТИЧЕСКИЙ БОЕВИК

РАЗРАБОТЧИК

TRIGONAL GAMES

ИЗДАТЕЛЬ ИГРЫ

VIVENDI UNIVERSAL GAMES

В РОССИИ

СОФТ КЛАБ

НА ЧТО ПОХОЖЕ

SWAT 3: CLOSE QUARTERS BATTLE, SWAT 4, TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

ТРЕБУЕТСЯ 1GHz, 256MB, VIDEO GEFORCE 5700/RADEON 9500 64MB

РЕКОМЕНДУЕТСЯ 2.4GHz, 512MB, VIDEO GEFORCE 6600/RADEON 9700PRO 128MB

СКОЛЬКО ДИСКОВ

ДОПОЛНЕНИЕ 1 CD

ИГРА 2 CD

МУЛЬТИПЛЕЕР

ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ

АДРЕС В СЕТИ

ДОПОЛНЕНИЕ WWW.SOFTCLUB.RU/GAMES/GAME_ASPIID=10471

ИГРА WWW.SWAT4.COM

ФИРМЕННОЕ

НОВИЗНА



РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА

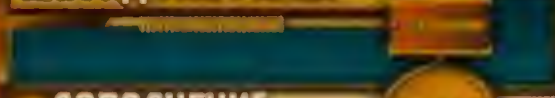
ДОПОЛНЕНИЕ



ИГРА



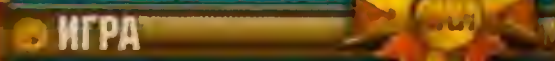
НАГРАДА ЖУРНАЛА



ДОПОЛНЕНИЕ



ИГРА



- Нововведения
- Новое оружие и экипировка
- Анализ карт



АЛЕКСАНДР ТАРАКАНОВ

SWAT 4 — Синдикат Стечкина

НОВОВВЕДЕНИЯ В ИГРЕ

К сожалению, новинок не так чтобы много. Вкратце перечислим все.

➤ **Сюжет.** Да-да, теперь есть подобие сюжета. Некая восточно-европейская группировка (читайте — русские) продает качественное оружие бандам и экстремистам. Отряд спецназа узнает развитие событий из брифингов — а потом, равнодушно пожав плечами, отправляется на штурм. Пускай следователи ломают голову, где добыть

информацию и как ловить преступников. Наша задача — другая. Спаси мирных граждан и обезвредит подозреваемых.

➤ **Интеллект напарников.** Гораздо лучше! Теперь они могут самостоятельно переключаться на не смертельное оружие, гораздо реже гибнут и преследуют отступающего противника. Правда, если на дверь направлено несколько автоматов — лучше действовать самому. Или поискать другой путь.

Но случаются казусы. Вот не-

сколько примеров. Выломали дверь. «Красный» боец оперативно засадил по противнику из электрошокера. «Синий» боец, видимо, из чувства противоречия, секундой позже выстрелил ему же в голову из пистолета.

Преступник выбежал через дырку в стене здания, бросил оружие и поднял руки. Со спокойной душой я приказал надеть наручники. Первый спецназовец бросается выполнять приказ, получает пулю неведомо откуда и умирает. Второй спецназовец, не заметив потери товарища, пытается выполнить приказ. Он также умирает. Потом третий. И четвертый.

Удивленно гляжу на происходящее. Потом осторожно выглядываю на улицу... и вижу преступника, сидящего около стенки и довольно потирающего ствол автомата. Чтобы было понятней. Отдан всего один приказ. Но когда погибал член команды, его пытался заменить следующий боец.

➤ **GO-коды.** Свершилось. Наконец-то можно отдавать приказы на «будущее». Например, вы хотите, чтобы ваши орлы влетели в комнату одновременно с разных сторон.

Внештатная ситуация. Отряд особого назначения выезжает на очередной вызов. Пятиминутное изучение плана, который начертил дворник Петрович, выбор оружия и точки проникновения. Снайперы докладывают ситуацию. Еще секунда — и все закрутится.

Нет времени на часовые планирования действий. Нет времени на тщательное изучение ситуации. События разворачиваются стремительно. Мешкать нельзя. Внутри мирные граждане. Получасовое промедление — и, быть может, спасать будет уже некого.

...Очередная комната. Оптический кабель — под дверь. Трое преступников. Двое заложников. Найден второй вход. Значит, будем штурмовать с двух сторон. Взрывчатка разносит двери, внутрь летят две гранаты — ослепляющая и с газом. Забегаем в комнату. Всем бросить оружие! Один не подчинился. Вот он — момент истины. Кто быстрее? Очередь в руку. Преступник корчится от боли и готов сдаться. Впрочем, некогда радоваться. Работа не закончена. Двигаемся дальше...

На фоне общего застоя тактических боевиков и деградации отдельных серий (читайте обзор на Rainbow Six: Lockdown) выход дополнения к SWAT 4 можно считать небольшим праздником. Об оригинальной игре можете прочитать в июньском номере ЛКИ за 2005 год — или на компакт-диске. А в этой статье разберем, чем нас порадовали в дополнении.



➔ Выбитая взрывчаткой дверь поможет деморализовать противника.

Раньше это было практически невозможно (смотрите руководство на компакт-диске).

Зато сейчас — никаких проблем. Войдя в меню приказов, нажмите Right Ctrl и выберите действие. Напарники его запомнят и будут терпеливо ждать. Чтобы приказать выполнить, нажмите клавишу «пробел». Если захотите отменить, выберите команду «За мной».

➤ **Удар рукой.** По нажатию клавиши В персонаж даст оппоненту хорошую зуботычину. Против преступников, понятное дело, использовать не всегда получится: застрелить быстрее. Зато милое дело — когда надо «убедить» упрямых гражданских поднять руки во время ареста.

В связи с появлением данной способности отпадает надобность в газовом баллончике. И правда, зачем тратить место на пояс, если можно «объяснить» и так. Лучше повесить лишнюю гранату.

➤ **Люминофоры.** Служат для маркировки зачищенных помещений. Запас люминофоров обширен и не занимает места, поэтому раскидывайте не жалея. Правда, не совсем понятен практический смысл. Зачем их использовать? Карты небольшие, поэтому вряд ли заблудитесь, даже если сильно захотите. Правда, один раз они пригодятся. Но об этом ниже.

➤ **Мультиплеер.** Здесь разработчики расщедрились и добавили в игру тонну полезных мелочей. Например, можно устроить голосование между игроками сервера и с его помощью выкинуть надоедливых и некультурных игроков, выбрать командира, поменять карту или режим игры.

Или подключить микрофон, чтобы общаться с игроками. Причем, если кто-то надоедает оскорбительными выражениями, можно заблокировать хама. И замечательный подарок — возможность совместно проходить игру в количестве до десяти человек. Игроки делятся на две команды — «синие» и

«красные» — и заходят на карту с разных точек.

Новый режим сетевой игры, несмотря на замысловатое описание, представляет собой очередную вариацию старой забавы. Террористы должны утащить чемоданчик в определенное место, спецназовцы — воспрепятствовать этому. И — наконец-то! — можно выбирать обличье персонажей в сетевой игре. Путаница с лентой ушла в прошлое.

Следующая глава посвящена новому оборудованию. Оно становится доступным по мере прохождения игры. Различных стволов скопилось немало. Но все ли они «одинаково полезны»? Выясним.

ОРУЖИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

FNP 90



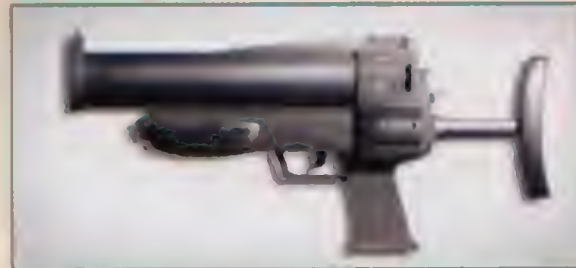
У этого автомата есть одно неоспоримое преимущество: пятьдесят патронов в обойме. Больше, чем у любого оружия. Со скорострельностью и пробивной силой тоже полный порядок. Только не удивляйтесь диковинному виду, когда в первый раз возьмете его в руки.

CAR



Винтовка с глушителем и оптическим прицелом. Интересное оружие. На средних дистанциях — незаменимая вещь, особенно если вы умеете быстро целиться и стрелять. Зато в тесных помещениях, которых в игре большинство, это бесполезный кусок железа. Если решите использовать — учите правильно обращаться с пистолетом. Это единственный вариант.

HK 69

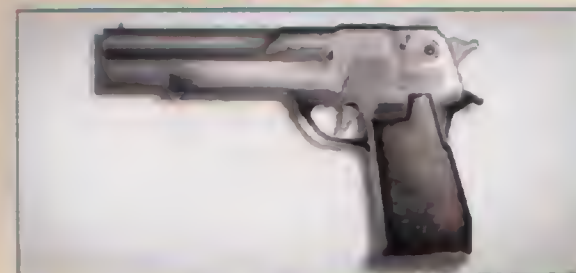


Оружие матерых профессионалов, которые решили добиться максимального рейтинга. Этот гранатомет может стрелять резиновыми пулями и газовыми, оглушающими и ослепляющими зарядами. Его основное преимущество: бьет далеко и поражает площадь.

Если от гранат можно укрыться (да и бросают их недалеко), несмертельное оружие действует только на небольшом расстоянии — то от гранатомета никуда не спрятаться. Им можно обезвредить группу преступников и умудриться никого не пристрелить.

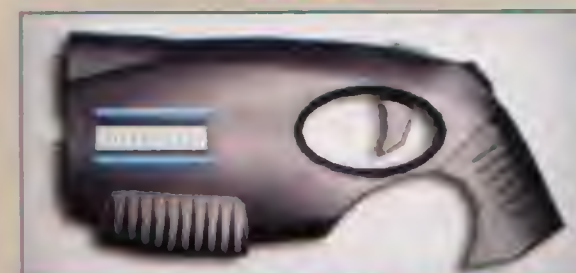
Плохо, что боеприпасов мало. Но на миссию обычно хватает. Особенно если использовать с умом.

DESERT EAGLE



Это самый мощный пистолет. Если сомневаетесь, какой взять, остановите выбор на «Пустынном орле». Повторюсь. Брать пистолеты в качестве дополнительного оружия имеет смысл, если в качестве основного вы выбрали несмертельное. Это позволит отбиться от противника, который не намерен сдаваться. И с этой задачей Desert Eagle справится лучше всего.

COBRA



Улучшенная версия электрошокера Taser Stun Gun. Стреляет даль-

ше и несет два заряда в обойме (которые при желании можно выстрелить разом). Особенно ловко с ним управляются напарники. Бьют практически без промаха.

Идти с «Коброй» в лобовую атаку на вооруженного противника — дело гиблое. Тут нужно действовать по-другому. Например, после броска гранаты врывается в помещение и быстро «заряжает» противника энергией. От такой комбинации любой сдастся на милость правосудия. Гарантированно. Или еще вариант: преступник решил скрыться бегством. Выстрелы в ногу не всегда помогают. Достаете «Кобру» и стреляете в спину. И вот он уже никуда не бежит.

Страсть преступников скрываться от блюстителей закона можно использовать следующим образом. Допустим, в комнату ведут две двери. Внутри сидит подозреваемый. Через одну дверь запускаете команду. У второй стоите сами и, поигрывая оружием, ждете, когда покажется «заяц». Оглушаете его из нелетального оружия и заковываете в наручники. Изящно.

Иногда подобные беганья доходят до смешного. Заходите в комнату — преступник, секунду назад угрожавший оружием заложнику, моментально делает ноги. Заходите во вторую комнату. История повторяется. Со временем это начинает напоминать занимательную игру: пристрелите его раньше, чем он сумел скрыться из виду.

И ничего с ними не поделать. Преступники предпочитают давать отпор, когда соберутся в количестве не меньше двух-трех. И им трудно отказать в правильной логике. Пятро против одного. Не пойдет. Ни одного шанса. Дешевле скрыться.

ПОДСУМОК



Увеличивает количество обойм, которые можно взять на задание. Но занимает место на поясе.

Обычно боеприпасов на миссию хватает с лихвой. Штурм каждой



➔ Газовые гранаты — один из способов обезвредить преступника, не используя оружия.



➔ Штурмовать такие комнаты всегда большая морока. Помещение большое, кто-то бежит и кричит, вокруг стрельба... остается уповать на реакцию и удачу.

комнаты — секундное дело, и даже если приходится стрелять, дело ограничивается парой пуль. Поэтому польза от сумки... не так очевидна, как может показаться сначала.

ОЧКИ НОЧНОГО ВИДЕНИЯ



Вместо каски можно захватить данное устройство. Оно позволяет обойтись без фонариков в темных помещениях. Правда, изображение становится мутно-зеленым, и трудно отличить противника от гражданского. А секундное замешательство зачастую карается смертью. Действительно пригодится только на одной-единственной карте. И, возможно, в мультиплеере.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Дать подробное прохождение нет никакой возможности. Преступники и заложники расставляются на местности случайным образом. Вместо этого давайте проанализируем уровни игры с указанием опасных участков.

➔ **Центр «ФанТайм».** В этой миссии станет доступен электрошокер «Кобра». Грех им не воспользоваться. Территорию простреливают два снайпера. Один контролирует задний дворик (это гарантирует, что никто из преступников не сбежит на улицу), другой — второй этаж. Заходить лучше через служебный вход.

В большой зал через маленькую комнату советую не входить. Если там будут противники, отряд окажется в западне, и кого-нибудь наверняка подстрелят. Идите обходным путем, зачистите коридор (осторожно проходите мимо лестницы) и обыщите зал.

Поднимаясь на второй этаж, внимательно осмотрите лестницу. Можете даже кинуть гранату, чтобы никто не помешал. Потом зачищаете второй этаж по стандартной схеме. Не забывайте собирать улики и докладывать в штаб.

➔ **Центр «Сестры милосердия».** Снайперы простреливают сразу два окна на втором этаже. Имейте это в виду. Проникайте в помещение через служебный вход. Зачищайте помещения, стараясь не пристрелить преступников. Кстати, они ходят в бронежилетах, поэтому лучше применять газ. В часовню можно войти одновременно с двух сторон. Что и следует сделать.

На второй этаж желательно подняться из часовни. Вы окажетесь в спальне. Там будьте поосторожнее. Комната коварная, кто-нибудь может выскочить из-за угла. Обыскать оставшиеся помещения — дело техники. Да. Совсем забыл. Старик — упрямые типы. Не хотят сдавать позиции по-хорошему. Конечно, обижать престарелых некрасиво... а что делать?

➔ **Концертный зал.** Снайперы контролируют два окна, в которых кто-нибудь обязательно появится. Если не жалко очков, можете уменьшить количество преступников. Проще всего проникнуть в здание через главный вход.

Сначала штурмуйте концертный зал. Это самая ответственная часть операции. Во-первых, помещение большое. Во-вторых, входить достаточно трудно (мешает трибуна). В-третьих, со второго яруса преступники могут удачно отстреливаться от спецназа.

Когда очистите концертный зал, вернитесь в коридор. Можно пойти через кулисы, но, по-моему, это слишком рискованно. Выбейте вторую дверь и заходите внутрь. Здесь комнаты хитроумно переплетаются друг с другом, поэтому используйте одновременный штурм.

Зачистив первый этаж, поднимайтесь наверх. Второй этаж делится на две части отделенными друг от друга двумя параллельными коридорами. Поэтому лучше поставить один отряд на охрану, чтобы не пропустить преступников, если они захотят скрыться или ударить в спину.

➔ **Министерство.** Великолепная карта. Хотя брифинг пахнет бредом. Разгневанные фермеры захвати-

ли министерство сельского хозяйства, случайно взорвали половину здания и захватили заложников. Однако.

В этой миссии придется сражаться не столько с преступниками, сколько со временем. Когда выйдете в прихожую и увидите чемоданчик со взрывчаткой, начнется обратный отсчет. За отведенные четырнадцать минут нужно отыскать и обезвредить все чемоданчики с бомбами.

Что можно посоветовать? Не топчитесь. Топтаться на одном месте тоже не дело — но бежать наобум не стоит. Внимательно осматривайте комнаты через Optiwand и закидывайте гранатами, если обнаружите противника.

Возьмите очки ночного видения (вот когда они пригодятся!). В здании отключено электричество, и поэтому ничего не видно. Фонарики на оружии не помогают. Чтобы не заблудиться (часики-то тикают), раскидывайте люминофоры. Они вас сильно выручат. Не тратьте время на арест гражданских и поиск улики. Успеете потом. Разобрались с преступниками — и помчались дальше.

Итак, таймер отсчитывает первую секунду. С чего начать? Здание трехъярусное. Первый и второй этаж, стоянка. Сначала обыщите первый этаж. Бомбы обнаружите по характерному звуку. Затем поднимайтесь на второй. Там вообще жуткая мгла, поэтому без прибора ночного видения делать нечего. Ищите взрывчатку.

Если вы тщательно осмотрели первый и второй этаж, то должны найти все заряды. Теперь спускайтесь на стоянку и ищите выживших преступников. Если таковые имеются, проведите задержание. Осталось собрать улики и разобраться с гражданскими лицами.

➔ **Нарколаборатория.** Рекомендую заходить через запасной выход. Обратите внимание на надпись на коврике для ног. Правда, мило? Снайпер всего один. Зато он простреливает гостиную, которая доставит немало проблем. Штурмовать ее морока из-за дыры в стенке. Туда может убежать

преступник — а гоняться за ним по улице приятно мало. Вообще дом какой-то прохуdivшийся — пробоин в стене хватает.

В целом простая карта. Сложные участки есть. Но это в основном длинные коридоры. Кстати, здесь один из преступников при задержании порадовал замечательной фразой: «Никого не трогаю, починаю свой примус». Приятно. Классика не стареет.

Станция «Фенс-стрит». Единственная карта, где можно использовать снайперскую винтовку. Длинные коридоры к этому располагают. Опять-таки, простой уровень. Сначала зачищаете комнаты — вместо винтовки используйте пистолет. Потом спускаетесь вниз, переходите на вторую платформу и добиваете преступников. Снайперов, разумеется, нет. Да откуда им взяться?

Склад Стечкина. Сложная карта. Снайперов — нет. Хотя они пригодились бы. Начинать с офиса. Зачистив комнаты (их немного), идите на склад. Здесь нужно быть особо осторожным. Большая территория, много удобных позиций для засады, второй ярус. Очистив территорию от противников, обыщите небольшие комнаты и двигайтесь дальше.

А дальше вообще труба. Настоящий лабиринт. Используйте блокираторы, чтобы подпереть двери. Прикрывайте тыл и фланг — и вообще старайтесь действовать в одиночку. Напарники часто делают непростительные ошибки.

Дополнение замечательное, сделано с душой, вкусом и любовью. «Почему же тогда медаль?» — спросите вы. Как говорилось по этому поводу в одном детском стихотворении, «вкусно, только мало». Не успел я войти во вкус и как следует разогреться, как по экрану поползли титры. Это тем более обидно, что разработчики явно очень старались сделать нам «красиво». И во всем, что не касается размеров дополнения, им это удалось.

ЛКИ



➔ Консоль? Хм-м. Почему и нет?

ДОЛГОЖДАННОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛУЧШЕЙ ИГРЫ 2004 ГОДА*

В ПРЫГУ



**BEST
WAY**



* По версии Gameland Award 2005

© 2006 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2006 Компания Best Way. Все права защищены.

ЖАНР

Тактический фантастический летательный
аппарат с реальным управлением

РАЗРАБОТЧИК

SkyRiver Studios

ИЗДАТЕЛЬ

1С

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Ваншеры, Ex Machina

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Требуется — 1,5GHz, 256MB,
video GeForce 3/Radeon 7500 32MB
Рекомендуется — 2,5GHz, 768MB,
video GeForce 6800GT/Radeon X800 128MB

МУЛЬТИПЛЕЕР

нет

СКОЛЬКО ДИСКОВ

3 CD, 1 DVD

АДРЕС В СЕТИ

www.aim2.ru



КРИСТОБАЛЬ ХУНТА

РЕЙТИНГ



НАГРАДА ЖУРНАЛА



Механоиды 2

Путь воина

— Приветствую тебя, механоид, — сказала Система. — Помнишь ли ты свое имя, или дать тебе новое? Еще бы я его не помнил! Не так много времени прошло с тех пор, как имя Кристобаль наводило ужас на кланы Полигона 4, исключая разве что Первых и Синигр. Я вернусь на Полигон с этим же именем, Система!

— Прекрасно, механоид! Но помнишь ли ты, кем был в прошлом? Какова твоя специальность?

— Молчи, Система! Как смеешь ты спрашивать сильнеешего из бойцов клана Черных Игроков — клана истинных воинов — о том, помнит ли он свой Путь и свой Долг?! Знай же: на Полигон 4 вернулся Воин. И он продолжит свой путь к величию, наградит верных и доведет до переноса непокорных! Да будет так!

...Я скажу, что не желаю после смерти становиться Буддой. Я исполнен решимости и дальше служить своей провинции, даже если для этого мне придется переродиться в теле самурая клана Набэсима еще семь раз. Для этого мне не нужно никаких достоинств и талантов. Мне достаточно одной готовности посвятить себя процветанию нашего клана.

Ямамото Цунэмото

Примерно таким образом произошло мое знакомство с долгожданным продолжением игры, в свое время очаровавшей меня волшебной атмосферой свободы в мире боевых машин и высоких скоростей. Короткий курс управления показал, что ничего из былых навыков не потеряно и не устарело. Следовательно — в путь. Здравствуй, Новый Мир!

Впрочем, первые же минуты за пределами базы показали, что не такой уж он и новый. И с каждым оставшимся позади километром все крепки ностальгические мысли. Каждый холм и поворот дороги, пусть и украшенные новыми достижениями компьютерной графики, пусть и залитые местами шейдерными озерами, — будили воспоминания.

Известие о первом и наиболее существенном отличии игры встретило меня за одним из пригорков и назвалось последним из клана Черных Игроков (и откуда было создателям игры знать, кем я играл?). Вот тут-то все и началось...

ПЕРИОД СТАНОВЛЕНИЯ

Создание клана,
становление лидера

Итак, создание своего клана не только возможно, но и категорически необходимо. Требуется-то для этого всего ничего — нейтральное строение, желательно база, да десяток механоидов, убежденных в истинности вашего Пути. А для этого понадобятся еще и деньги.

С первым проблем не возникает. Со вторым, как выяснилось, тоже. Весьма сложно оказалось проехать по сектору и не обнаружить близ различных строений драк — недостойные торговцы вечно стремятся друг друга ограбить. А раз так, то они в полном соответствии с Уголовным Кодексом должны понести наказание. Ввиду отсутствия на Полигоне служб правопорядка наказание придется осуществлять его грядущему Императору. В результате «хулиганы» вольготно расположатся в монаршем трюме, а продажа их груза

окупит и наставление на Путь истинный, и ремонт августейшего глайдера. Таким образом, первый кластер создается на удивление быстро.

Сектор Пустынь наиболее тих и спокоен. Захват его не представляет труда — достаточно создать крепкий клан и убедить хотя бы одного из двух механоидов 5-го поколения, находящихся там же. Inferion'a, например, достаточно убивать нужное количество раз — пока его рейтинг не скатится до 2. Более того, самого факта убийства главы какого-либо клана уже достаточно для стремительного скачка доминирования вашего собственного. Основная забота мудрого правителя на этом этапе — подготовка к захвату новых секторов.

О ПЕРВОНАЧАЛЬНОМ НАКОПЛЕНИИ КАПИТАЛА

Каждый самурай, находящийся на службе, должен иметь в достатке все необходимое оружие. В каждом доме свои военные правила, поэтому необходимо тщательно приготовить все, что требует господин.

Юдзан Дайдодзи

Неправ будет тот, кто однозначно заявит, что для захвата секторов нужно летать на самом мощном



Вот грибочек и его «красная цена». Не продешевить бы!

глайдер с самым сокрушительным оружием на борту. Это вовсе не обязательные условия для истинного воина. Для прохождения игры вовсе не нужен корпус четвертого стандарта или дорогая и всепрощающая пушка. Но тем не менее это и не повод до самого конца не вылезать из «Мантикоры» да постреливать из атомной пушечки. Во-первых, негоже почтенному главе великого клана срамиться перед державами. Есть, в конце концов, разница между воздержанностью от излишеств и откровенной прижимистостью. Глайдер должен быть достаточно вместительным и маневренным, оружие — достаточно грозным. И «золотой запас» главы клана обязан исчисляться хотя бы сотней-другой тысяч энергокристаллов. Вот залог успешного и быстрого захвата провинций.

Достаточно грозное оружие легкого типа можно приобрести еще в процессе захвата сектора Пустыни. В моем случае это был усовершенствованный гамма-лазер, которому я не изменял очень долго. Но лазер лазером, а качественный скачок совершать нужно. И как можно скорее. И вот почему.

Законы экономики, в частности — теория Кейнса, гласят, что цена товара зависит от соотношения спроса и предложения. Увеличьте спрос при низком предложении, и цена заоблачно взлетит. Завалите рынок товаром при низком на него спросе — и глазом моргнуть не успеете, как продажа станет невыгодной. Исходя из этого, как только вы получите ключ в Ядовитые Болота, следует немедленно лететь туда. Сектор этот мрачен, сыр и местами опасен. Но там произрастают **замечательные грибы!** Поистине замечательные и уникальные. Более нигде таких не растет, и, что важно, нигде более они не ценятся так дорого, как в лаборатории арлингов в том же сек-

торе. Во всяком случае поначалу. Ведь исходя из тех же экономических законов, если грибов привозить больше, чем их смогут переработать, то они подешевеют. А они подешевеют обязательно, ведь грибочками-то вы промышленяете, а необходимого для их переработки сырья ушлые механоиды завозить из других секторов не спешат, производство стоит. Вывод: если вломиться в сектор пусть на самом неуклюжем, но вместительном глайдере в то время, как грибочки принимают еще по 2500, и помотавшись по толям, привезти их в лабораторию одновременно под сотню штук, то вам может много на что хватить.

А когда глайдер поприличнее, пушка посерьезнее и в закромах не пусто — можно начинать экспансию.

Каждый сектор обладает своей географией, своими особенностями и характером населяющих его кланов. Ввиду этого в каждом отдельном случае условия захвата могут различаться. Поговорим о некоторых вариантах, показавших себя с положительной стороны.

НА ТРОПЕ ВОЙНЫ

Варианты захвата территорий

ВАРИАНТ ПЕРВЫЙ, КЛАССИЧЕСКИЙ

Тот, кто способен изменяться и преобразовываться в соответствии с врагом и вырывать победу, зовется возвышенным!

Суньцзы

В основе классического варианта захвата секторов лежит две аксиомы:

Аксиома 1. Никто не сможет перезахватить здание, в кластер которого помещен механоид 5-го поколения.

Аксиома 2. Если сектор уже захвачен вашим кланом, с ним ничего более не случится.

Итак, у вас за плечами как минимум один захваченный сектор. Следовательно, у вас имеется ресурс из двух-трех механоидов пятого поколения. Ну, из двух — это уж точно. Этот ресурс безо всякого опасения можно извлечь из кластеров подконтрольного сектора и десантировать в другой. В отличие от всех прочих, *этих* механоидов ни один туннель перехода у вас не отнимет. И каждый из них в будущем сможет обеспечить вам на-

дежный плацдарм.

Итак, вы десантируетесь в относительно спокойном секторе, населенном относительно мирными кланами. Никто никому не мешает, красота и благоденствие, время от времени прорезаемая нечастыми лазерными очередями. Красота! Раздолье! Торгуйте, берите дорогие задания, грабьте, в конце концов! Полная свобода самовыражения к вашим услугам. До тех пор, пока вам не встретится базовое строение, свободное на данный момент от влияния каких-либо кланов. Недосмотр? Конечно! И его, как и всякий недосмотр, следует исправлять.

Начните с помещения столь легкого механоида пятого поколения в кластер. Все. Приватизировано. В дальнейшем все ваши действия должны быть направлены на заполнение этого кластера и удовлетворения потребностей здания. Не подлежит сомнению, что ресурсы, полученные честными и не очень путями, должны находить сбыт на Родине. Еще лучше будет, если здания, производящие особо

востребованные на Родине ресурсы, также будут принадлежать вам. На этом и должна основываться экспансивная экономика.

Обеспечив условия, главе клана следует проследить за исполнением этой стратегии. Прежде всего, ему в обязанности временно вменяется слежение за наличием на основной базе нужного количества потребляемых материалов. Грубо говоря, все награбленное нужно сбывать у себя дома, но особо ценен грабёж следующих товаров: (нужное вписать). От наличия на базе нужных материалов будет зависеть, придется ли лидеру лично раскошеливаться на убеждение неофитов. Ну и, конечно же, именно на лидере клана лежит обязанность поспособствовать быстрейшему росту его (клана) рейтинга. Который зависит, в первую очередь, от количественного соотношения своих и вражеских глайдеров в секторе. То есть для процветания клана его лидер должен методично вырезать всех чужих с последующим их убеждением. И не наоборот.

При исполнении данного варианта может возникнуть проблема отсутствия незанятой никем базы как таковой. Но она решается — осадой базы наименее влиятельного в этом секторе клана и выкупанием на ней всех необходимых для функционирования ресурсов. В ущерб себе, но ради блага клана!

ВАРИАНТ ВТОРОЙ, СТРЕМИТЕЛЬНЫЙ

Я слышал об успехе быстрых военных походов и не слышал об успехе затяжных. Ни одно государство не извлекло выгоды из длительной войны.

Суньцзы

Куда направить свои стопы молодому лидеру, только что получившему солидную прибавку «золотого запаса», к примеру, в секторе Ядовитых Болот? Прикупив приличный глайдер 3-го стандарта, недорогое, но тяжелое орудие (в моем



Рывок в сторону, обход с тыла и прицельный залп — залог успеха в бою.



Бой подходит к концу. А ведь врагов было пятеро!

случае это были «Смерч» и дестабилизатор поля, менять которые на что-то помассивнее мне до конца игры так и не потребовалось). Душа желает действия. Как насчет захватить новый сектор за часик-другой?

Способ требует весьма солидных финансовых вложений и применим преимущественно для секторов со средней руки противниками, контролируемых несколькими кланами. К примеру — Арктика.

Главная ценность любого клана — вовсе не энергокристаллы или количество захваченных строений. Ни то, ни другое не имеет значения без воинов и торговцев, составляющих этот клан. После предварительной разведки одинокий, но гордый и опасный механоид вполне в состоянии нанести сокрушительный удар по этой ценности.

В секторе вполне может и не быть нейтральных строений. Более того, данная стратегия предназначена именно для таких случаев. Действительно, зачем вам изощряться, долгой и расточительной экономической осадой выкуривать противника из строения? Совсем не обязательно. Вместо этого стоит найти достаточно оживленную транспортную развязку, где и закрепиться. Для этого подходит практически любая развилка дорог, соединяющая важные центры. К примеру, базы, заводы полуфабрикатов и сырья, прочие. Ну а узкий и глубокий каньон в секторе Арктики, где расположились первая и вторая сырьевые базы, — прямо таки идеален! Позиция занята — бой начат.

В отличие от покладистых механоидов из первой части игры, современные отличаются довольно неуравновешенным характером и очень неадекватно реагируют на практически любые, самые невинные эксцессы. Чем мы и воспользуемся. Достаточно одного короткого выстрела, чтобы праведный гнев

обиженного обрушился на вас из всех имеющихся на борту стволов. Тем временем задача воина не бросаться в свалку очертя голову, а совершить тактический маневр. То есть перепрыгнуть или обогнуть какого-либо нейтрального (пока) механоида. Что предпримет в таком случае попавший под шальную лазерную очередь? Правильно! И глазом моргнуть не успеете, как в ограниченном пространстве заварится куча-мала. Организовавшееся по вашей милости веселье стоит поддержать точечным ракетно-бомбовым огнем с некоторой дистанции. Помните, сектор еще не ваш, и средства пригодятся для более существенных расходов, нежели ремонт. Пару минут спустя можно будет подобрать побитых механоидов и наиболее ценные трофеи. Механоидов немедленно убедить, трофеи сбить и вернуться к месту дислокации. Там уже должны слететься новые кандидаты на вступление в клан. Повторяем процедуру...

Время от времени нелишне делать ревизию своего трюма. «Соратники» с невысоким рейтингом вряд ли стоят того, чтобы занимать в нем место. Куда лучше они послужат, будучи водворены в чье-нибудь среднего пошиба базовое строение. Которое строить глайдеры еще в состоянии, а кластером убеждать — уже нет. Пушай полетают! Медленно, но верно низкопробные механоиды на слабых глайдерах проложат вам трамплин для грядущего грандиозного прыжка.

Когда количество скучающих в трюме высокорейтинговых соратников достигнет полусотни — присмотритесь повнимательней к карте. С того самого момента, как вы организовали первую провокацию, окрестные кланы теряют и теряют своих бойцов. А ваши уже худо-бедно работают. Хоть одна база наверняка

освободилась — сгруппируйте всех туда! И механоидов 5-го поколения — в кластер! Остается лишь немного поддержать в нем возможность постройки глайдеров — и сектор ваш. Засекли время?

ВАРИАНТ ТРЕТИЙ, ДИСТАНЦИОННЫЙ

Если полководец не может преодолеть нетерпения и бросит солдат ползти по стенам, как муравьев, он погубит треть своих командиров и солдат, а город не будет взят. В этом гибельные последствия осады города.

Суньцзы

жих». Плюс некоторые дополнительные факторы, в виде механоидов пятого поколения, к примеру. Итак, чтобы взять хорошо укрепленный сектор, нужно подойти к нему издалека.

Прежде всего, кто в здравом уме пойдет захватывать совершенно неизвестную территорию? Ведь, согласно классическим постулатам, первыми на неизвестную землю идут лазутчики. «В целом, что касается армий, по которым хочешь нанести удар, городов, на которые хочешь напасть, людей, которых хочешь уничтожить, первым делом узнай имена командующего обороной, его помощников, членов штаба, личной охраны и слуг. Пусть наши шпионы все узнают», — говаривал Суньцзы. Личную ли рекогносцировку вы станете проводить, займетесь ли выживанием информации из обрывков фраз Считающих — ваша



Провокация удалась!

Как бы ни был заманчив описанный выше вариант стремительного захвата секторов, следует признать, что применим он далеко не для всякой ситуации. Трудно представить его в секторах, где все механоиды как один превосходят вас и в стандарте глайдера, и в мощи наличного оружия. Виданное ли дело — молодецким наскоком завладеть, к примеру, Высотным сектором! Да на «Смерче»! Да с дестабилизатором поля! Нет. Вариант, конечно, теоретически возможный, но на практике мало осуществимый. Тем более, что стоимость убеждения механоидов из секторов столь высокого рейтинга настолько «кусачая», что и нескольких миллионов не хватит на накопление нужного числа убежденных! Неужели вновь применять надежный, но столь неспешный «классический» вариант?

Нет! Есть альтернатива. И корни ее покоятся все в том же «классическом» варианте. Ведь влияние клана в секторе определяет соотношение «своих» и «чу-

цель в данном случае выяснить, какие кланы главенствуют в этом секторе, какие просто присутствуют, в каких секторах, кроме этого, замечено их влияние. Ну и, конечно, кто главы этих кланов и где, черт возьми, они?!

Имея на руках всю эту информацию, можно приступать к планомерной осаде сектора. Начинать следует, конечно, сразу с головы. Вернее — с главы. Если основатель интересующего нас клана (или кланов) до сих пор самостоятелен — это повод разыскать его и выяснить, какие же условия он предъявляет для перехода к вам. Клан без главы — это уже не клан. Кошка, как говорится, бросила котят — пусть гуляют, где хотят. Ваш клан пополнится новым сверхбойцом, а вражеский, наоборот — ослабеет. Обезглавив клан, можно приниматься за его «филиалы» в других секторах. Это, хоть и не прямо, подкашивает его позиции и в основном, откуда время от времени приходит помощь. К примеру, планомерное истребление кла-

на Форвард во время штурма сектора Арктики снижает его влияние в Высотном. Не говоря уж о клане Скрытых, уничтожение которых на протяжении всей игры по всему Полигону настолько снизило их рейтинг в Высотном секторе, что главу Форварда Мопсебер'а даже не пришлось убеждать — достаточно оказалось просто пригласить. Итогом такой «обработки» Высотного сектора стали полтора клана, с трудом удерживающих паритет. Незначительных усилий хватило, чтобы немногочисленный десант во главе с механоидом, так и не пересевшим на глайдер 4-го стандарта, в течении сорока минут неспешно «выдавил» их с насильственных мест с последующей ассимиляцией.

ВАРИАНТ ПОСЛЕДНИЙ, ПОДЗЕМНЫЙ

Если не знать ни места, ни дня сражения, тогда ни левый не придет на помощь правому, ни правый не поможет левому; передние не смогут помочь задним, а задние — передним.

Суньцзы

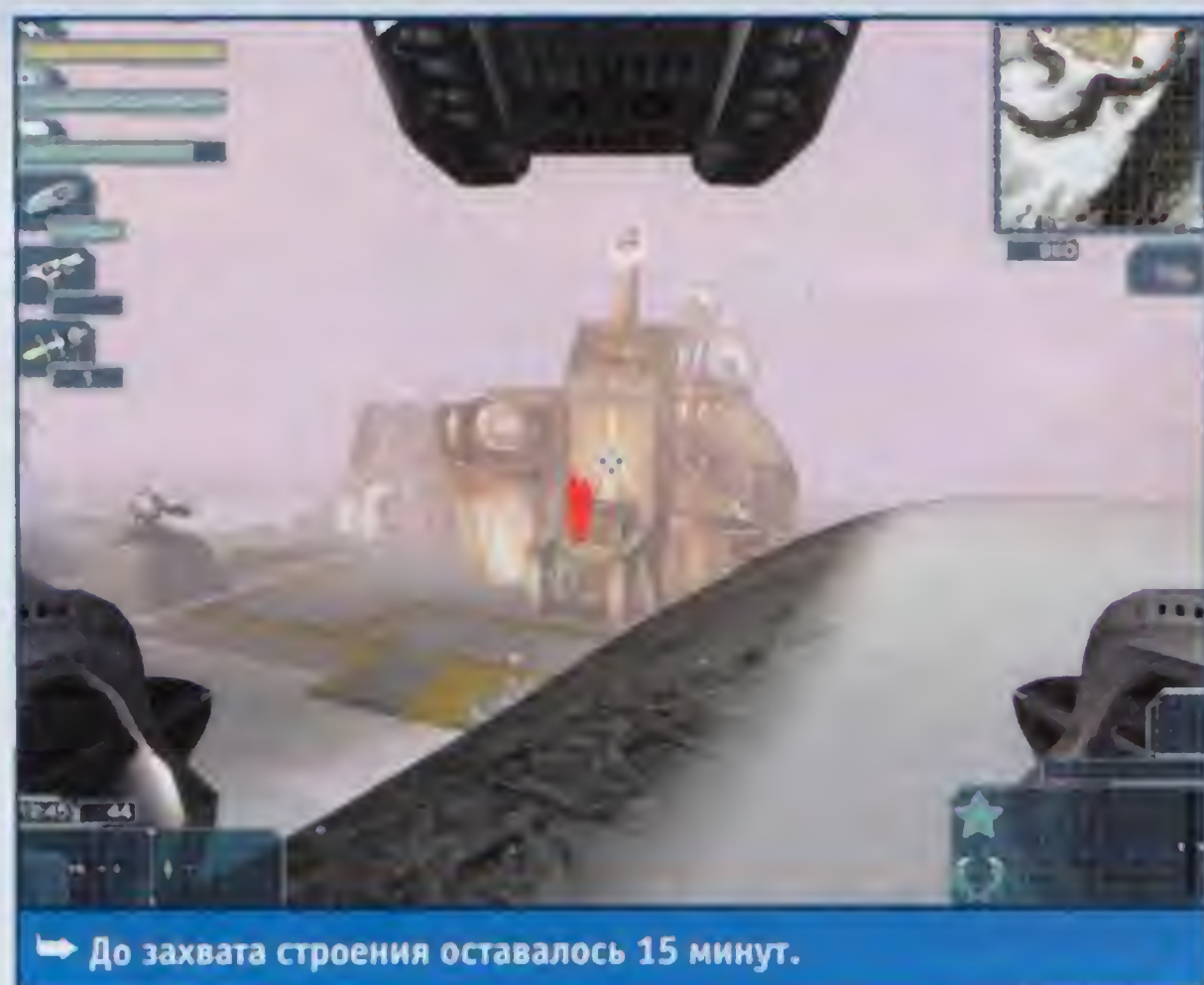
Как бы ни был величественен и увлекателен сам по себе процесс захвата секторов и становления нового великого клана, это — один из способов прохождения игры. Повелел странный дядька по имени Супер: создай, мол суперкластер, объедини Полигон под единой и справедливой супердланью своей... Понятно, что своей — чего ради для чужого так надрываться? Да вот только незадача получается.

Каким бы путем ни шел игрок — относительно мирным путем убеждения и сбора всего пятого поколения или агрессивным штурмом секторов Полигона, не обойти одной «маленькой» просьбы Супера. Ты,

дескать, раз уж таким шустрым оказался, слазил бы под землю. Вот, кстати, ключик. Очень, мол, там, под землей, интересное что-то лежит и никому не показывается. Правда, там ориентироваться сложно будет, но ничего, боец, закаляйся. Пошел, кому говорят! Сказано же — интересно будет!

И после такого вот послания куда подальше хочешь или нет, но лезть приходится. И там, в секторе Подземном, до игрока и доходит вся глубина коротенькой фразы. Сложно ориентироваться... Да на моих, например, глазах один раздосадованный игрок после пары часов такого ориентирования из игры вышел. Стремительно. Reset'ом. Поэтому результаты подземных странствий следует приравнять к боевому подвигу и воспеть его отдельно.

Итак, начнем с самого начала. Попасть в подземку мы сможем из любого сектора. Либо через вентиляционные шахты, что логично, либо, что уже не очень логично, через добывающие установки. Хм, они, стало быть, дырки бурят, а мы через них в метро катаемся? Но как бы то ни было, в подземку попадаем, где сталкиваемся еще с одним небольшим казусом: если мне, всему из себя замечательному, для прохода сюда от самого Супера разрешение понадобилось, что, скажите на милость, здесь делают другие механоиды? Туристы, наверное... Далее ничего странного нет — метро как метро. Из портала А в портал Б периодически пролетают вагоны на магнитной подвеске. Так как больше никаких входов-выходов нет, следует соваться вслед за ними. Только аккуратно — разрушительная сила врезающегося в корпус локомотива равных себе не имеет. Методом проб и ошибок была установлена следующая схема движения.



Этап первый: нужно выйти на стартовую позицию. Это несложно — почти все станции, кроме одной, имеют номер. Этап второй, немаловажный: влететь можно в любой из четырех порталов, куда-нибудь обязательно попадете. Но чтобы попасть не «куда-нибудь», подчиняйтесь правостороннему движению цивилизованного метро и влетайте только в порталы блока А. Перед прыжками обращайте внимание на цвет потолка: **он меняется**, и это очень важно!

➤ **Прыжок 1.** Начинаем движение со станции ST-01. Когда потолок сменит цвет с синего на зеленый, портал сможет перенести вас на станцию ST-03. Выйдя из портала, есть смысл всегда делать рывок вправо (помните о разрушительной силе локомотива?) и готовиться к драке. Прохлаждающиеся в подземельях механоиды имеют обыкновение сразу нападать, а энергощит после прыжка часто бывает разряжен. Впрочем, у вас на борту есть статиз-генератор. После разбираемся, где на этой станции блок А и движемся дальше.

➤ **Прыжок 2.** Когда потолок на станции ST-03 окрасится в синий, совершаем прыжок и оказываемся на станции ST-23.

➤ **Прыжок 3.** Из ST-23 под такое же синее свечение вас телепортируют на станцию ST-33.

➤ **Прыжок 4.** Далее, дождавшись зеленого цикла, переместитесь на станцию ST-35.

➤ **Прыжок 5.** Во время зеленого цикла отправляйтесь и с этой станции. Не пугайтесь, когда по прибытии не обнаружите на стене никакого номера — значит, вы все еще не сбились с пути. В этом месте сразу развора-

чивайтесь и под синее свечение потолка уходите в портал.

➤ **Прыжок 6.** Материализуетесь на станции ST-36. Покидать ее следует, дождавшись зеленого сигнала. Добро пожаловать на станцию ST-32!

➤ **Прыжок 7.** Наконец, с этой станции стартуйте, сопровождаемые синим свечением, на станцию со счастливым номером ST-12. Счастливым, потому что как только местный светофор озарится зеленым, портал даст вам долгожданную возможность отправиться в последний путь. Вы оказались на подернутой туманной дымкой станции ST-17? Поздравляю, это конечная. На перроне справа найдете большие ворота, а дальше — дорога не то чтобы прямая, но и не запутанная. Вас ждет занимательная история Исхода Супера, «добро» на образование суперкластера и недостающий 13-й механоид пятого поколения по имени Loarraf, сиротливо валяющийся в этом зале многие годы.

Начинать движение имеет смысл не обязательно именно со станции ST-01. От, к примеру, безымянной станции или от ST-32, если посчастливилось высадиться на них, вам будет значительно ближе до искомой цели.

Как бы страстно человек ни желал сделать мир таким, каким мир был сто или больше лет тому назад, это невозможно. Посему важно научиться получать максимум из каждого поколения.

Ямамото Цунэмото

Путь война прям, стремителен и необорим. Он не знает жалости, сомнений или метаний. Но, пройдя его до конца и отрешенно созерцая финальный ролик, нет-нет, но задумываешься: а все ли я увидел? Все ли совершил? Все ли выполнил? Стал бы этот прекрасный новый мир лучше или хуже, поступи я иначе?

ЛКИ



ЖАНР

стратегия в реальном времени

РАЗРАБОТЧИК

Nival Interactive

ИЗДАТЕЛЬ

1С

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Блицкриг, Противостенное 3, Сталонград

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Требуется — 1,5GHz, 320MB, video 64MB

Рекомендуется — 2,4GHz, 512MB, video 128MB

МУЛЬТИПЛЕЕР

локальная сеть, интернет

СКОЛЬКО ДИСКОВ

1 DVD или 2 CD

АДРЕС В СЕТИ

www.nival.com/blitzkrieg2_ru

Когда «Блицкриг 2» только вышел в свет, играть в мультиплеере было положительно невозможно из-за множества проблем и ошибок. Однако прошло время, выпущенными патчами игра стабилизировалась, и на сервере игры стало многолюдно. А ведь игра в Сети сильно отличается от того, что вы сможете увидеть в одиночной игре. Поэтому не думайте, что приведенные советы просты и очевидны. Настоящим мастером вы станете только тогда, когда научитесь применять их в игре не задумываясь. В бой?



DASH, РОМАН ЛЯПИН

НАГРАДА ЖУРНАЛА

РЕЙТИНГ



80%

Блицкриг 2

Война на двоих

ИГРА В ТОЧКИ

В одиночной игре владение складами означало удобство. Чем их больше — тем вероятнее, что вызванное вами подкрепление быстро прибудет на фронт и не будет тащиться через всю карту. Да и сами подкрепления были изначально ограничены по численности, больше, чем есть, и не вызовешь. В мультиплеере склады играют куда как более важную роль. Чем их больше — тем меньше время, через которое вы получите очередное подкрепление. Игрок с одним складом однозначно проигрывает обладателю десяти, ведь тот за одно и то же время сможет вызвать в несколько раз больше подкреплений. И тогда даже самое ювелирное управление не сможет принести победу.

Еще один достаточно важный эффект: при захвате или восстановлении склада его новый обладатель (или вся команда при игре 2х2 или 3х3) незамедлительно получает подкрепления (если уже было вызвано — то +1 в список подкреплений). А для захвата склада надо всего-то продержаться около него 30 секунд. Или целых 30 секунд — тут уж все зависит от того, что противник смог противопоставить вашим войскам. Это подкрепление

обычно позволяет тут же закрепиться на захваченных позициях, оградив их от нападений противника. Хотя сразу отмечу, что восстановление складов — занятие долгое и мучительное и среди игроков тактика поломки складов противника считается грязной игрой. Правда, все равно делать это придется, потому что изначально в распоряжении игрока всего 1 целый склад, остальные же поломаны: их сначала надо починить, и только потом они начнут действовать. Отсюда правило, согласно которому не стоит кидаться восстанавливать все склады, которые расположены в пределах досягаемости, надо захватывать только те, что точно можно отстоять. Иначе они просто достанутся противнику, который не тратил время на этот мучительный и малоинтересный процесс. Особенно это относится к центральным точкам на больших картах.

Последнее, что можно сказать о складах, так это то, что техника из них всегда выходит в строго определенных точках. Поэтому иногда получается очень выгодно быстро расставить свои танки вокруг этой точки и начать обстрел выскочившего для отбития атаки противника сразу со всех сторон. Кто-то непременно окажется повернут кормой

или бортом и получит туда снаряд. Правда, в таких случаях опытные игроки часто вызывают пехоту и она показывает неприятелю, насколько тот был неправ.

ПРОСТАЯ ИГРА!

Из-за особенностей игры в мультиплеер необходимость тех или иных подкреплений резко меняется. Дело в том, что в нем нет фиксированных задач наподобие «разгромить оборону противника» или «отстоять рубеж». Задачи меняются по ходу игры, и часто очень важна скорость принятия решений и правильность занятых позиций. Так, если в одиночной игре противотанковая пушка часто была лишь досадной помехой, которая со временем уничтожается огнем артиллерии, то в мультиплеере одна верно поставленная пушка может сорвать, казалось бы, тщательно подготовленное наступление. Поэтому сразу рассмотрим, кто на что способен.

Пехота всегда была штукой полезной. Однако здесь она с трудом получает свое самое нужное повышение, позволяющее рыть окопы. А следовательно — вызывать пехоту для того, чтобы она просто гибла, нет смысла. Пехота может пригодиться тогда, когда нужно занять



➔ Последний хлопок дверью — пехоте за складом все равно его не удержать.

бесхозные пушки, «подсветить» дальние цели при помощи бинокля или напакостить танкам. Последнее очень хорошо получается, если пехота вызывается прямо около склада, а противник расположил там тяжелые неповоротливые танки — их просто закидают гранатами. Однако посадить пехоту в окопы все же возможно — приходилось наблюдать и тактику, когда инженерные грузовики рыли окопы сразу за складами, а в них размещалась пехота, бодро бросающая гранаты в беспомощные в такой ситуации танки. Но учтите, что инженерный грузовик у вас всего один и расходовать его на такое часто непозволительная роскошь. Зато справиться с таким будет по силам только большой группе легких танков. Штурмовая пехота также неплохо справляется с танками, но это чаще быстрый ответ на прорыв противника в наш тыл. А невидимая пехота отлично подходит для ситуаций, когда надо просочиться в тыл противника и оттуда корректировать огонь артиллерии или есть возможность прорваться на дальний склад, который неосмотрительно не охраняется. Тут-то и пригодится их способность невидимости.

Танки очень четко делятся на легкие, средние и тяжелые. И часто выбор имеет значение, далеко не всегда оказываясь в пользу самых тяжелых. Так, в начальные годы легкие танки часто выгоднее средних за счет большего количества. В поздние годы выгоднее тяжелые танки, так как даже малое количество не влияет на жуткую толщину брони и огневую мощь. Тем не менее и легкие танки могут пригодиться в поздние годы в качестве отвлекающей мишени или как «щуп» в месте, где противник, вероятно, поставил мины. Терять один тяжелый танк из двух — непозволительная роскошь, а вот одним из 5-6 легких вполне можно пожертвовать.

Самоходки проигрывают танкам только в количестве. Но если вы ведете атаку при поддержке наблюдающей пехоты или, что еще лучше для них, — контролируете конкретное танкоопасное направление, то самоходки могут оказаться куда лучше танков тем, что у них мощная лобовая броня, отличное орудие и чуть больший радиус обзора. В схватке тяжелого танка с самоходкой обычно все же побеждает самоходка.

Значительную роль играют противотанковые орудия. В одиночной игре можно было позволить долгий обстрел не понравившейся точки, оценку ее при помощи пехоты, атаку с нескольких направлений. Здесь у вас часто нет времени на то, чтобы проводить такую подготовку, и одна удачно поставленная пушка способна остановить целое подразделение танков. Тем более что ее козыри в стрельбе, более быстрой, чем у танков, и неплохой бронепробиваемости. Да и дальность видения у них чуть больше, чем у танков. В ранние годы при правильном подходе к вопросу можно сделать реальной даже атаку малокалиберными противотанковыми орудиями.

Дальнобойная артиллерия тоже играет заметную роль в игре. Но для нее необходимо, чтобы она достигла уровня, когда можно будет вести контрбатарейный огонь. Первый, кто получил такое повышение, сразу же окажется на лучших позициях при артиллерийской дуэли и часто сможет совершенно безнаказанно «затыкать» вражеские пушки. Самоходные артиллерийские установки несколько хуже за счет меньшей дальности выстрела и ограниченного боезапаса, что не позволяет их применять в условиях, когда нет возможности постоянно следить за процессом пополнения боеприпасов. Да и уничтожить их проще в условиях небольшой дальности от линии фронта.

Отдельной строкой идут реактивные установки залпового огня. Их крайне тяжело перезаряжать и нелегко применять, но при правильном подходе всего один залп одной машины может расчистить дорогу наступлению или уничтожить пару «Тигров» (что, как известно, как раз одно подкрепление тяжелых танков). Они вызываются, как правило, к конкретной ситуации. Хранить их «про запас» совершенно бесполезно.

Зенитные орудия — вещь очень хитрая, и их надо уметь очень правильно применять. Дело в том, что легкие орудия совершенно

бесполезны против бомбардировщиков. Но пара отрядов легких зениток вполне смогут прикрыть какой-то участок обороны, если противник уж слишком нагло действует своими штурмовиками. Особенно хорошо они подходят для прикрытия своей дальнобойной артиллерии. Тяжелые зенитки лучше действуют как раз против бомбардировщиков, ибо не успевают за шустрыми штурмовиками. Если же все же успеют — сбивают одним единственным попаданием. Кроме того, их можно использовать в качестве противотанковой артиллерии в танкоопасных точках, где противник может наступать с нескольких направлений (разумеется, не рассматриваются ситуации, когда оборона круговая, тут ничто не поможет). Здесь тяжелые зенитки отлично справляются с ситуацией за счет быстрого разворота в нужную сторону и самого большого радиуса обзора невооруженным глазом в игре. Однако есть и минусы в противотанковом использовании зениток. В отли-

чие от специализированных орудий, тяжелые зенитки невозможно передвинуть с места на место без помощи грузовиков.

Самолеты нельзя рассматривать по отдельности. Штурмовики заняты уничтожением жизненно важных точек противника, хотя с искусственным интеллектом у них не очень и часто вызов штурмовиков превращается в бесконечные заходы на цель с нулевым результатом на выходе. Дело в том, что штурмовики на первом заходе обычно запоминают последнее положение цели и именно его и бомбят. Таким образом, если все время двигать мешающий им танк или самоходку, то бомбы и снаряды будут постоянно ложиться чуть сзади и вызов этого подкрепления будет бессмысленным. Иными словами — штурмовая авиация хорошо подходит для уничтожения малоподвижных вредных объектов обороны, гоняться за легкими танками ей не стоит. Истребители с радостью за ними охотятся (да и между собой дерутся), и часто их приходится выпускать в небо в как можно большем количестве только для того, чтобы они набрали как можно больше повышений уровня и могли лучше воевать с противником. Иначе состязание в воздухе вы будете чаще проигрывать. Бомбардировщики чаще всего делают свое грязное дело безнаказанно. Хотя бы потому, что истребители не всегда успевают с ними справиться, больно уж быстро проходит налет. Но зато они уничтожают конкретную точку, не оставляя на ней ничего живого и уходят. В силу этого в годы, когда бомбардировщики входят в силу, необходимо стратегически важные войска ставить подальше друг от друга, чтобы их не уничтожило одним налетом. Это относится, например, к гаубицам, орудия в батареях которых должны располагаться подальше друг от друга. Для использования же гаубиц надо применять горячие клавиши. Обратно этому, в



➔ Крылья, хвосты, ноги, наконец...



годы отсутствия бомбардировщиков лучше как раз применять более плотную расстановку — никто же все равно не прилетит.

■ ЭТО ВАЖНО: очень правильной будет тактика использования штурмовиков в связке с дальнотанковой артиллерией. В этом тандеме штурмовики обеспечат постоянное видение цели, а в таких случаях артиллеристы стреляют точнее.

Отдельного упоминания заслуживают немецкие быстроходные машинки, которые они используют в начальные годы войны. Их особенность в том, что эти машинки обладают высокой скоростью и в них тяжело попасть. В силу этого уже в самом начале игры можно попробовать захватить склады, находящиеся на позициях противника, просто проскочив сквозь эти позиции и не обращая внимания на выстрелы.

Ну и, конечно же, инженерные машины нужны всегда. А кто же без них восстановит ничейные или поломанные склады? Они же могут вырыть и окопы и поставить мины. Кстати, мины зачастую станут очень удачным решением в защите своих позиций, если есть предпосылки к тому, что противник может бросить свои танки в атаку в обход мест основных боев (особенно это имеет значение на больших картах). Ибо легкие танки в таких случаях уничтожаются сразу и навсегда, а тяжелые сильно повреждаются.

Большинство карт построено так, что на них нужно учитывать ландшафт, на них много узких мест и проходов. А, как мы знаем, борта и тыл танков не отличаются высокой крепостью. И пара танков или противотанковых орудий, поставленных так, чтобы стрелять в борт противнику, выходящему с конкретного направления, окажутся на удивление эффективны. А когда речь идет, например, о мосте, направление всегда будет конкретным. Кстати, в дуэлях тя-

желых танков часто стоит потратить пару секунд, но развернуть своих бойцов лобовой броней к противнику. Конечно, есть критические попадания, для которых все равно каким местом к стрелявшему стоял ваш танк. Но так будет больше шансов, что он выживет. Например, в одной из партий правильно вставший русский тяжелый танк подряд уничтожил 4 американских самоходки, прежде чем они все же с ним справились.

Ландшафт критичен не только для обороны. Иногда только кажется, что пройти можно лишь по «дорогам», связывающим разные склады между собой. Очень часто существуют пути для обхода позиций противника, которые надо использовать, чтобы напасть на врага сразу с нескольких направлений. А это уже серьезный плюс, так как противник может теряться от такой атаки и начинать выбирать цель, тратя на это драгоценное время. А это уже может вылиться в пару лишних уничтоженных танков и перевес в конце.

Еще одна особенность игры — при подсчете очков много начисляется за уничтоженные грузовики, которые сами по себе огромной боевой ценности не имеют. Однако если вы используете много артиллерии, то вполне обычной будет ситуация, когда противник будет иметь значительный перевес в счете, не имея аналогичного перевеса на поле боя. Однако до подсчета очков дело доходит редко, поэтому нередко можно встретить тактику использования грузовиков как «ложных» мишеней, если ваши орудия не успевают встать на точку и развернуться. Тогда один или несколько грузовиков запускаются вперед, к танкам или пехоте противника, и те послушно отвлекаются на новые цели, теряя несколько секунд на то, чтобы

развернуться в сторону «бешеных машинок» и вернуть их обратно, к настоящим противникам. И опять же, несколько секунд задержки могут решить ситуацию. В качестве таких мишеней могут быть и любые другие менее полезные объекты. Например, легкие танки для тяжелых.

КОМАНДА, БЕЗ КОТОРОЙ МНЕ НЕ ЖИТЬ

Игра в команде сильно отличается от одиночной игры. Хотя бы тем, что партнеры должны понимать друг друга. Давно играющие в «Блицкриг» игроки неплохо контактируют даже без слов. Да и когда писать — все время занято игрой. Правда, для того чтобы привлечь внимание партнера на какие-то критические события (необходима поддержка в атаке, враг прорвал оборону), справа от мини-карты есть кнопка «поставить маяк», поставив который вы сможете указать на необходимость вмешательства в ситуацию. Использовать это действие слишком часто не стоит, но в особо важных моментах оно может помочь.

Наиболее правильная тактика — укрепиться на каких-то позициях, не пуская противника, и совместно давить его в каком-то направлении. Тактика «каждый за себя» обычно не приносит никаких результатов. Это только кажется простым и понятным, но во многих партиях, когда один из игроков начинал гнуть свою линию, скоро команду ожидало неминуемое поражение. Это не значит, что надо полностью забыть о неожиданных атаках на противника, но надо постоянно отслеживать не только точки своей обороны, но и действия напарника и координировать свои с ними.

Второе правило — совместное развитие войск. У вас просто не

будет возможности одновременно развивать все войска. Можно «продвигать» и истребители, и штурмовики, но правильнее для господства в воздухе будет, если вы будете вызывать истребителей, а штурмовиков будет призывать напарник. Тогда каждый хорошо разовьет один из видов подкреплений, и оно, возможно, будет гораздо сильнее, чем у противника. Зато в сумме такие подкрепления будут бить врага очень и очень серьезно.

Критерий правильной игры в команде — вызов подкреплений на точку, атакуемую противником. Дело в том, что противник в случае неудачи теряет лишь посланные в атаку войска. Вы же в случае провала теряете склад и фактически даете там укрепиться (+2 или 3 подкрепления, выброшенные на точку, которые тут же накрепко на ней засядут). Поэтому обычно вызываются подкрепления и вами, и напарником. И уже парой подкреплений надежно уничтожаем прорвавшихся. Важно именно то, что в большинстве случаев подкрепления должны быть разными, что лучше скажется на судьбе ситуации. Если к нам приехали вражеские самоходки — лучше всего им противопоставить пехоту (можно штурмовую) и свои самоходки. Если не пехота закидает гранатами, то самоходки вскоре пробьют броню. Однако против тяжелых танков чаще лучше легкие танки в качестве отвлекающих мишеней, самоходки часто проигрывают в скорости разворота (исключая только американские башенные). А вот против легких танков пехота часто бесполезна, ведь именно они с ней и борются. Здесь лучше вызвать 2 отряда легких танков и взять числом.

ЛКИ



ЖАНР

Стратегия, симулятор, менеджмент

РАЗРАБОТЧИК

2K Games

ИЗДАТЕЛЬ

2K Games

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Civilization III, Master of Orion II

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Требуется — 1,2GHz, 256MB, 64MB video

Рекомендуется — 1,8GHz, 512MB, 256MB

video

СКОЛЬКО ДИСКОВ

2 CD

МУЛЬТИПЛЕЕР

локальная сеть, интернет

АДРЕС В СЕТИ

www.2kgames.com/civ4/home.htm

Появились за спиной герцога Фердинанда иезуиты и шепнули сладким голосом: — Ка-ак? Чехи — протестанты? Какое безобразие! Чего же вы смотрите? Бейте их! А кардинал Ришелье с другой стороны обрушился на протестантов: — Чего вы смотрите, дурачье? Бейте католиков по чем попало! Высыпьте им хорошенько.

А. Аверченко, «Всемирная история, пересказанная Сатириконом»

Затяжная война в «Цивилизации» — вещь очень выгодная... когда ее ведете не вы. И очень часто приходится провоцировать нации на военное столкновение, в котором вы участвовать не будете — либо временно, пока они не истощат силы друг друга, либо вовсе. Особенно актуальны такие операции в финале игры, когда вы стремитесь к технологической либо культурной победе, но понимаете, что гонка может быть проиграна.

Согласитесь, это — повод задуматься о том, как эффективнее всего спровоцировать войну, не ввязываясь в нее самому.

ПЛАНИРУЕМ КОНФЛИКТ

Первым делом надлежит выбрать, кто на кого будет нападать. Для этого стоит изучить нравы и обычаи соседей...

Идеальный агрессор — это страна с лидером-милитаристом (Чингисхан, Токугава, Монтесума...), которая несколько отстаёт от вас в науке. Неплохи также в этом качестве религиозные лидеры (Саладин, Изабелла...), но тут придется повозиться чуть больше.



ПСМИТ

РЕЙТИНГ



НАГРАДА ЖУРНАЛА



Sid Meier's Civilization IV

Растим яблоки раздора

Идеальная жертва — это миролюбивая нация, идущая по технологическому пути. Способствует делу пацифизм; вредит свобода вероисповедания. Впрочем, в жертвы годится большинство рас, так что важнее правильно выбрать атакуемую сторону. Но желательно, чтобы агрессор не был значительно сильнее, иначе это может выйти нам боком.

■ **ЭТО ВАЖНО:** скорее всего, с жертвой вы даже не поспорите: как ни странно, ИИ не слишком-то обижается на то, что на него кого-то натравили.

Итак, наша задача — добиться того, чтобы избранный агрессор атаковал избранную жертву. Для этого нужно, чтобы он по сильнее любил нас и побольше ненавидел будущую цель. Тому и другому можно поспособствовать.

Воинственные лидеры вообще не прочь повоевать, если видят мало-мальски реальные перспективы. Уговорить их сравнительно просто. Но если все-таки есть препятствия?

НЕ БУДЕТЕ ВОЕВАТЬ? А ПОЧЕМУ?

Причин тому может быть несколько. Он недостаточно ненавидит соседа, чувствует себя слишком слабым, уже воюет с кем-то или просто не слишком любит вас. Для лидера-милитариста последний довод не очень существен.

...Я не случайно выбрал эпиграфом именно эту цитату. Религиозные мотивы — лучшая из возможных причин как дружбы, так и ссоры. И по

совместительству это — единственный способ, которым вы можете сделать жертву более противной агрессору. Попросту говоря, надо добиться того, чтобы стороны будущего конфликта исповедовали разные веры — а уж будете ли вы добиваться этого подкупом одной из сторон или массовой засылкой миссионеров, это как вам будет удобнее.

(Вообще, начиная с некоторого этапа, если удастся сменить религию стране — это почти гарантированно дает возможность сравнить ее с кем-то. Если она сделала это по доброй воле — тоже повод призадуматься, нельзя ли на этом добиться конфликта.)

Вот потому-то я и говорил, что с религиозными цивилизациями иметь дело проще.

Что до духовной близости с агрессором — то тут вы можете:

- изменить собственную религию на его верования, что обойдется относительно бесплатно;
- заплатить ему технологиями (их компьютерные игроки ценят очень высоко, даже если сама по себе технология им в данный момент ни к чему) или даже городом;
- принять любимый правителем закон. Какой именно закон ему симпатичен — легко узнать из «Цивилопедии».

Поскольку продавать и дарить технологию лучше всем противникам сразу — стоит планировать дипломатическую кампанию так, чтобы сглаживать всех, кого собираетесь, в течение одного хода. Мировая война для вас выгоднее обычной.

Все будет куда проще, если рас-

тить дипломатическую дружбу с самого начала игры. Открывайте границы и как можно больше торгуйте с ним — технологиями и особенно ресурсами. Давние торговые связи — большой плюс к его сговорчивости. Как уже упоминалось, при такой стратегии вы не потеряете этих плюсов даже после войны...

■ **НА ЗАМЕТКУ:** торговые связи надо уметь вовремя устанавливать и вовремя прекращать. Если раса воюет с кем-то, а вы поставляете ее противнику товары — это минус к вашим взаимоотношениям.

Если правитель считает, что война для него невыгодна — это формально означает, что он недостаточно силен, а фактически — что ему мало заплатили. Технологии легко убеждают его в собственной мощи. Города — тоже; для таких случаев стоит завести пару городов где-нибудь на глухом острове.

А если он уже воюет? Ну, если он сражается с сильной нацией, то все и так неплохо, а если со слабой, которую скоро добьет — присоединитесь к нему, добейте вместе, и он вас полюбит нежно и преданно. И согласится на нужный вам конфликт, скорее всего, даром.

СЛОВО ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЯ

В подобных операциях кроется одна проблема. Это — бесплатное усовершенствование войск ИИ. Ведь, втягивая соседа в войну, вы помогаете ему натренировать армию. Так что остерегайтесь легкой победы одной из сторон — вы можете ее не пережить.

ЛКИ

ЖАНР

симулятор

РАЗРАБОТЧИК

Microsoft Games

ИЗДАТЕЛЬ

Microsoft

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Flight Unlimited 3, Flgl, X-Plane

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Требуется — 450 MB, 128 MB, video 8 MB

Рекомендуется — 1 GB, 256 MB, video 32 MB

АДРЕС В СЕТИ

www.microsoft.com/games/flightsimulator

СКОЛЬКО ДИСКОВ

четыре CD

МУЛЬТИПЛЕЕР

локальная сеть, интернет



ТИМУР ХОРЕВ

НАГРАДА ЖУРНАЛА

РЕЙТИНГ



87%



Microsoft Flight Simulator 2004: Century of Flight

Упасть красиво

Взлетающий самолет красив. Белой ласточкой он отрывается от жесткой земли, превращаясь из неуклюжей ползающей железки в элегантного жителя небес. Вперед и вверх! Крыло ложится на поток, воздух густеет, надежно хватается машину. С каждой набранной сотней метров приходит свобода. Чем выше, тем ее больше. Но нельзя летать вечно. Нельзя застревать в воздухе, надо когда-то и приземлиться.

— Штурман, есть земля?
— Нет земли.
— Штурман?
— Нет земли... нет...
не... полный рот земли!
Посадка в тумане

Приземление — штука сложная, особенно с не привычки. Поднять в Microsoft Flight Simulator 2004 самолет в воздух легче легкого. Моторы уже работают — газ на максимум, поручить, подождать — и потянуть ручку на себя. Управлять самолетом в воздухе чуть сложнее, но ненамного — влево, вправо, вверх, вниз той же ручкой. Можно даже не трогать педали (поворот ручки джойстика),

если включить автоматическую координацию.

Но посадка — дело совершенно другое. Как тут расслабишься, если нужно одновременно держать в уме скорость, вертикальную скорость, направление, механизацию, мудреные приборы и лампочки — и все ради того, чтобы в конце долгого и трудного пути оптимистично зашуршать колесами о бетонку.

Начнем с простого.

КАЖДАЯ ПОЛЯНКА — АЭРОДРОМ

Перед тем как посадить самолет, лучше всего убедиться в том, что нужный аэропорт поблизости или, по крайней мере, вы знаете, в какую сторону лететь. Если нет — не беда. В Microsoft Flight Simulator небольшие машины можно посадить на любом ровном месте, а самолеты с поплавками — даже на воду. При соблюдении особой осторожности на землю сажается даже тяжелый «Боинг». В игре смоделирована посадка на брюхо (это небольшая уступка нам, учитывая никакую модель повреждений).

Сажать самолеты всегда и везде — весело. Особенно в тумане, при низкой облачности или в ураган. Или с неработающим двигателем. Или все вместе.

Ваши природные враги в этом случае — автогенерируемые дома, деревья и столбы. Если под крылом зеленое море тайги — спасут только дороги, ваши верные друзья. Главное — не напороться на столб электропередач. Движок автогенерации очень любит расставлять их вдоль дорог.

Выбирая место для экстренной посадки, учитывайте, что до самого касания земли вы можете хоть немного, но менять направление полета. После касания — уже нет. Только после нескольких секунд торможения вернется управляемость. До того самолет не захочет отворачивать от дерева, и, если столкновение неминуемо, — лучше «идти на второй круг», искать другое место для посадки. Разумеется, если по условиям задачи двигатель еще работает.

ВСЕГДА ЛИ ЕДУТ ЛЫЖИ

Когда самолет заходит на посадку, в его управлении появляются свои тонкости. Во-первых, очень опасно грохать хрупкую машину о землю на огромной скорости, поэтому перед посадкой самолет нужно притормозить. Но при этом — не переборщить, иначе самолет полетит вниз с грацией падающего кам-

ня. Как найти золотую середину? Сначала — немного теории.

Представьте себе, что самолет летит горизонтально. Летит, никого не трогает и даже не стремится вверх-вниз, потому что летчик нашел кнопки Home, End и отрегулировал аэродинамику небольшими плоскостями-триммерами. Горизонтальный полет — как на автомобиле, только повыше немного.

Теперь выключаем двигатель. Что происходит? Без тяги скорость быстро падает, и самолет начинает клевать носом — устремляется вниз. Он будет планировать. Скорость и то, как быстро при этом самолет будет снижаться, зависят от многих вещей, в первую очередь — от аэродинамики. Если летчик будет упорно пытаться удерживать самолет в горизонтальном полете, то рано или поздно начнется сваливание, крыло потеряет воздушный поток. На экране появится угрожающее слово «Stall».

Описать этот процесс проще всего аналогией с водными лыжами. Чтобы не провалиться под воду, мчащийся за катером спортсмен держит лыжи не прямо, а немного под углом. Чем быстрее движется катер, тем меньший нужен угол, чтобы удерживаться на воде. Если катер будет медленно притормаживать,

вать, спортсмену придется отклонять лыжи назад все больше и больше — но до вертикальных лыж дело не дойдет: на определенном этапе вода просто откажется поддерживать вес человека, и дощечки станут бесполезны. Важна при этом не только скорость, но и стабильность набегающего потока воды. При резком маневре (например, если «лыжник» вдруг вздумает повернуться на девяносто градусов) поддерживающая сила пропадет, и опять начнется купание.

Когда самолет теряет скорость, он теряет и свободу маневра по той же причине: летчик должен «беречь» обтекающее крыло воздушный поток. Это на высокой скорости можно относительно безболезненно дергать крыло вверх-вниз, потому что критический угол атаки (термин можно не запоминать) большой и его не просто «достать». На низких скоростях критический угол очень маленький. Помните — самолет падает не потому, что летит медленно, а потому, что с крыла срывается поток.

Отсюда сразу несколько правил. Первое вы наверняка уже вывели сами: при посадке маневрируем плавно, без рывков, нежно — и при этом следим за скоростью, которая имеет свойство пропадать в самый нужный момент. Второе — при посадке, когда скорость маленькая, нужно применять простой способ увеличить угол атаки.

Закрылки.

МЕДЛЕННО, НО ВЕСЕЛО

Закрылки, они же Flaps — гениальное изобретение человечества. Они облегчают посадку во много раз (кнопки F6 и F7 по умолчанию).

Стоит нажать заветную кнопку, как на крыльях сзади опускаются маленькие щитки. Крыло словно «закругляется» сзади, надежно «хватая» поток воздуха. С такого крыла потоку не так легко сорваться. Критический угол атаки растет, и минимально допустимая скорость полета снижается.

Это первая функция закрылков. Кто-то может спросить: «Если с закрылками так хорошо летать — почему их не держат выпущенными всегда, лучше всего — намертво спаянными с крылом?» Вопрос хороший, и ответ на него будет таким: у выпущенных закрылков есть один побочный эффект — они сильно ухудшают аэродинамические качества самолета, проще говоря — они самолет хорошо тормозят. Чем больше угол, на который их выпустили, тем надежнее самолет держится в воздухе, но и... медленнее летит. Закрылки — не единственный способ притормозить самолет, на больших и «серьезных» самолетах есть другие способы придержать машину в воздухе. Но для маленькой «Цессны», например — это единственный и наилучший способ вовремя одернуть самолет. Убирающиеся шасси, кстати, тоже дают эффект торможения, и, выпуская их, нужно обязательно его учитывать.

Если самолет планирует, то тормозящий момент закрылков стоит уравновесить, прибавив газ. Так можно затолкать машину в «золотую середину» скорости, когда разогнаться мешают закрылки, а опасно затормозить — тяга двигателя.

Какая же скорость идеальна? Она очень разная. В самолетах, которые прилагаются к игре по умолчанию, ее можно посмотреть в меню Aircraft/Kneeboard/Reference. Ищите скорость сваливания в посадочной конфигурации, то есть с выпущенными закрылками и шасси (V_{so}), и следите за тем, чтобы она была выше указанной. Для больших самолетов приводится скорость захода на посадку (V_{ref}) — тоже с выпущенными закрылками и шасси.

Приведя самолет к нужной скорости, выпустив закрылки, убедившись, что он сядет на шасси, а не на брюхо, вы уже сделаете полдела.

ЗМЕЙКА, ЯЩЕРКА, УДАВЧИК?

Готовиться к торжественному касанию колесами земли лучше загодя. Когда аэропорт будет в десятке миль,

а высотомер покажет милю — можно начинать выходить на ось взлетно-посадочной полосы, одновременно снижаясь со скоростью пять футов в секунду (использовать лучше имперскую систему измерений, потому что электронные диспетчеры начинают путаться в показаниях, стоит лишь переключить игру на метрическую).

Я описываю визуальную посадку. В игре самолеты и крупные аэродромы оснащены мощными навигационными приборами. Продвинутой автопилот может самостоятельно вывести самолет в створ полосы с нужной скоростью, направлением, правильной скоростью снижения — достаточно лишь ввести несколько частот и нажать несколько кнопок. Вам останется лишь плавно подхватить самолет у самой полосы и посадить. Но посадку по приборам я опишу в другой раз.

Попасть в створ полосы новичку непросто — чем раньше он возьмется за это сложное дело, тем больше шансов на успех. Траектория самолета у неопытного пилота при этом напоминает змейку, которая извивается вокруг воображаемой оси полосы. Вам помогут две вещи: возможность увеличить изображение во много раз и компас.

Если с увеличением все просто (приблизить, посмотреть, как лежит взлетная полоса, повернуть самолет), то для того, чтобы использовать компас, нужно знать номер взлетной полосы. Их нумеруют, исходя из того, как они расположены по отношению к частям света. Стоит мысленно прибавить нолик к номеру полосы — и вы получите примерное направление на компасе. Ноль — север, сто восемьдесят — юг. Достаточно посматривать на компас, чтобы точно знать, летите вы параллельно полосе или в сторону. Если есть боковой ветер, то контролировать направление становится немного сложнее — нужно учитывать снос и лететь немного «скулой».

По форме взлетной полосы, какой вы ее увидите, легко определить, правильно ли вы летите. Когда трапеция станет «равнобедренной», без скосов — вы на верном пути.

КРАСНЫЙ НА БЕЛОМ

По взлетной полосе вы можете определить не только направление. Почти всегда слева от полосы вы увидите несколько огоньков в ряд или друг над другом. Это навигационные огни, по ним вы всегда поймете, находитесь ли вы на правильной высоте, выше или ниже ее.

Если огни расположены друг над другом, то тут все просто: горят красные — вы слишком низко, нужно приостановить снижение. Если горят белые — вы слишком высоко, есть риск перелететь полосу. Форсируйте снижение (только приберите газ, чтобы не разогнаться ненароком). Если горят одновременно красные и

белые огни — вы точно на глиссаде, снижайтесь с прежней скоростью.

Четыре огня в ряд позволяют оценить высоту намного точнее. Белые огни по-прежнему означают «слишком высоко», красные — «слишком низко». Но есть и градации. Один красный огонек и три белых — «высоковато», три красных, один белый — «низковато». Только если горят в ряд два красных и два белых — вы все делаете правильно, и вам остается лишь последний этап.

ОТДАЙ МОЮ ПОСАДОЧНУЮ НОГУ

Посадку совершить легко, если вовремя выйти в створ взлетной полосы, снижаться с правильной скоростью и при этом успевать «собрать приборы в кучку». Самолет окажется над началом взлетной полосы на высоте нескольких десятков футов.

Скорость снижения — пять футов в секунду. Кажется — совсем немного, но с такой скоростью грех тонкую технику о бетон нельзя. Маленькая «Цессна» еще может стерпеть такое обращение, но у тяжелого «Боинга» не выдержит шасси — игра в шоке остановится.

Плавно прибираем газ и одновременно плавно берем ручку джойстика на себя. Самолет должен перестать снижаться, «зависнуть» над полосой и очень медленно преодолеть последние метры, чтобы плавно коснуться полосы задними шасси.

При этом есть две опасности. Если самолет слишком резко пойдет вверх, он перелетит полосу или просто свалится, потеряв скорость. Если же скорость снижения будет высокой, могут начаться «прыжки» по взлетной полосе, так называемый «козел». Одно другого не исключает: вот самолет слишком резко повело вверх, летчик «придавил» его ручкой джойстика, самолет упал на полосу и ушел в козление. Ничего хорошего.

Плавное, нежное и точно рассчитанное движение ручки джойстика — вот ключ к мягкой посадке. Когда задние шасси покатаются по земле и примут на себя тяжесть самолета, можно начать тормозить, включить реверс, но при этом очень мягко опустить на бетон переднее колесо. Это важно для больших самолетов — там оно очень хрупкое и легко подламывается (игра при этом тоже с оскорбленным видом остановится). У «хвостокатов» вроде «Дугласа» или «Пайпера Каб» своя специфика и свои способы посадки — о них я расскажу в следующий раз.

♦ ♦ ♦

Даже если вы совершенно незнакомы с авиасимуляторами и в первый раз запустили MSFS 2004 — теперь вы легко посадите с первого раза маленький самолетик. А раза с десятого — и большой авиалайнер. Дерзайте! ЛКИ



➔ Не нужно смотреть на четыре огонька, чтобы понять — самолет слишком высоко. Это пример того, как приземляться не надо.

ЖАНР

стратегия (RTS)

РАЗРАБОТЧИК

Bellis Entertainment

ИЗДАТЕЛЬ

TIG

В РОССИИ

Game Factory Interactive, Руссобит-М

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Starcraft, Ground Control II: Operation Exodus

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Требуется — 1.4GHz, 256MB, video 32MB

Рекомендуется — 2.2GHz, 512MB, video 64MB

МУЛЬТИПЛЕЕР

локальная сеть, интернет

СКОЛЬКО ДИСКОВ

1 DVD

АДРЕС В СЕТИ

www.dawnofwargame.com

Warhammer 40000: Dawn of War — одна из самых удивительных игр в современном киберспорте. В ней мы встречаем небывалое разнообразие рас, что многократно усложняет выбор тактики, типов бойцов и степени агрессивности игры. Особенно с учетом того, что на момент начала игры неизвестно, какую расу выбрал противник. В результате получается сложная и непредсказуемая стратегическая игра с невероятным многообразием вариантов, с частью из которых мы и попробуем сейчас разобраться.



ФЕЛИКС МОРОЗОВСКИЙ, ИРИНА ДЕНИСЕНКО

НАГРАДА ЖУРНАЛА

РЕЙТИНГ



95%



Warhammer 40000: Dawn of War — Winter Assault

Стратегическое ассорти

ЗЛДАРЫ ПРОТИВ ОРКОВ

ВСЕМУ СВОЕ ВРЕМЯ

Карта: «Река крови».

Как известно, орки практически непобедимы на картах, изобилующих точками влияния. Они довольно быстро захватывают эти точки, возводят там посты и в кратчайшие сроки получают таких супербойцов, как козыри (Nobs) и до зубов вооруженные козыри (Mega Armored Nobs). Эти громилы с легкостью уничтожают все ключевые строения, а также прекрасно справляются с толпами врагов. Иначе говоря, с вашими отрядами.

Однако не на всех картах есть столько точек влияния, чтобы орки могли удовлетворить свои аппетиты. Бывают также карты, где их вроде бы и хватает, но при грамотной игре удастся помешать орку их захватить. Об одной из таких карт мы сейчас и поговорим. Это «Река крови». Итак, как же помешать стремительно развивающемуся орку одержать легкую победу? Давайте рассмотрим развитие.

Пусть первый скульптор (Bonesigner) строит портал призвания (Aspect Portal). Тем време-

нем выделите ассамблею (Webway Assembly) и закажите второго рабочего. Его обязанностью будет соорудить плазменный генератор (Plasma Generator).

Кроме того, понадобятся два взвода дозорных (Guardian Squad), чтобы захватить ближайшие точки влияния, а также усовершенствованная легкая поступь (Fleet of Foot), повышающая маневренность армии.

В портале призвания закажите **видящую** (Farseer), и пока идет процесс тренировки, можно с пользой потратить время, захватывая точки влияния и возводя на них **слышащие алтари** (Listening Shrines). Как только **видящая** появится на свет, немедленно отправьте ее к реликту, расположенному на вашем берегу реки.



Нас много, и мы в тельняшках!



➔ Выстрелы красных драконов всегда эффектные, но не всегда эффективны. К примеру — против пехоты.

Главное в игре против орка — воспрепятствовать его быстрому экономическому развитию. Если ему удастся быстро собрать сумму, достаточную для получения **козырей**, вы никак не успеете подготовиться к их визиту. Поэтому первостепенная задача — как можно активнее мешать противнику захватывать дополнительные источники ресурсов: реликты и критические точки. Как несложно догадаться, одна **видящая** с таким ответственным заданием не справится. Отправьте ей на помощь взвод **темных жнецов** (Dark Reaper Squad), пополнив его до пяти бойцов, включая **экзарха** (Exarch).

Достигнув уровня доходов 68, мы можем позволить себе немного пошаркать и заказать второй **плазменный генератор**, а сразу после него — еще и **храм духа** (Soul Shrine). Чтобы строительство шло быстрее, используйте совместный труд двух рабочих. А если вдруг удалось отхватить еще и реликт, нельзя дожидаться, пока один из ваших служащих освободится. В этом случае вам придется нанять еще одного **скульптора** (он не пропадет — позже отправите его соорудить **плазменный генератор**).

Когда **храм духа** будет готов, начинайте возводить **технопортал** (Support Portal), а по завершении строительства тотчас же делайте в нем усовершенствование **меткость** (Fortune). Все время следите за тем, чтобы противнику не досталось лишних источников ресурсов.

Несмотря на все ваши старания, отряды **козырей** все равно рано или поздно появятся — мы лишь оттягивали время их появления, стараясь получше подготовиться к визиту. Что же с ними делать?

Соорудив технопортал, исследуйте улучшение **камень аспекта пауков-варпа** (Warp Spider Aspect Add-on), а затем закажите взвод самих **пауков-варпа** (Warp Spider Squad). Не увеличивайте число бойцов в отряде, просто добавьте **экзарха** и натренируйте новый отряд. Много войск не понадобится — ваших взводов **пауков** должно быть всего на один-два больше, чем вражеских **шобл козырей**. Почему именно так? Вражеские шоблы постараются перейти в ближний бой, а **пауки** будут от них убегать, не вступая в драку. Тем временем один свободный отряд займется собственно уничтожением **козырей**.

Место боя тоже нужно подобрать с умом. У **козырей** с улучшенным здоровьем очень большой запас жизненной силы. Поэтому нашу «игру в догонялки» лучше устроить на реке, где выше повреждения дальнего боя. А еще для надежности постройте один **«Сокол»** (Falcon Grav Tank) — лишним не будет.

Если вы заметили в рядах противника боевую технику, следует срочно заказать в **портале призывания** улучшение **камень аспекта красных драконов** (Fire Dragon Aspect Stone) и, конечно же, натренировать отряд самих **красных драконов** (Fire Dragons). Когда с вражескими машинами будет покончено, можно напасть на базу противника с тыла и одним-единственным отрядом разрушить все, что плохо построено.

Запись партии с таким развитием вы можете найти на нашем диске.

КОСМОДЕСАНТ ПРОТИВ ОРКОВ

НА ВОЙНЕ ВСЕ СРЕДСТВА ХОРОШИ

Карта: небольшая (например, «Внешние пределы»).

Орки — сильная раса. В игре против них никогда не известно, что нас ожидает. Будет ли это блиц-атака бойцами первого уровня или же быстрый и точный удар **шоблы громил** (Stormboyz Squad)? А может, первыми серьезными врагами будут **козыри**, оснащенные тяжелой броней? Соответственно, против орков приходится придумывать очень гибкую и одновременно устойчивую систему действий, эффективную при самых разных обстоятельствах. Представленное ниже развитие как раз такое — легкое, удобное и не привязанное к определенным действиям противника. Перенесемся в игру...

Итак, первый **служитель** (Servitor) строит **ке-льи-казармы** (Chapel-Barracks) и **оружейную** (Armory).

Затем выделите главное здание и закажите взвод **разведчиков** (Scout Marine Squad) — этот отряд будет захватывать точки влияния. Затем — второго **служителя**; поначалу он пойдет на подмогу первому, пока дело не дойдет до постов. Наконец, стройте еще два взвода **разведчиков**, которые вслед за предшественниками отправятся на захват стратегически важных точек на карте.

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Halo 2

Главный
шутер
Xbox
приходит
на PC



РЕЦЕНЗИИ



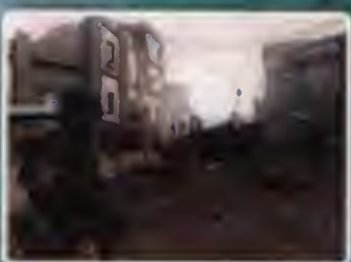
THE ELDER SCROLLS IV: Oblivion

RPG, в которой хочется жить



THE GODFATHER

Семья будет довольна



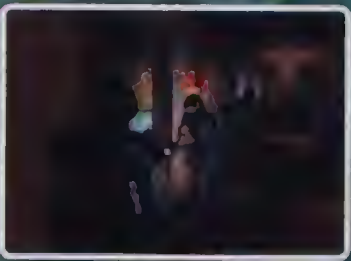
COMMANDOS Strike Force

Охота на подвальных немцев



CALL OF CTHULHU: Dark Corners of the Earth

Темно и страшно, хоть глаз кому-нибудь выколи



SWAT 4: The Stetchkov Syndicate

Лучший тактический акшен разжился аддоном



LADA RACING CLUB

Какие машины, такая и игра

ИГРОСТРОЙ

Как разрабатывались Heroes of Might and Magic V

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

Репортаж с выставки CeBIT-2006

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ

Бенчмарки, программы-читалки и утилиты для резервного копирования

а также многое другое!



Когда оружейная будет готова, отправляйте двух припасенных рабочих на постройку **радарных постов** (Listening Post). Один — рядом с главным зданием, второй — у входа на базу.

В **кельях-казармах** закажите взвод **штурмовиков** (Assault Marine Squad), в обязанности которого будут входить диверсии и шпионаж. Старайтесь держать этот отряд подальше от **большого железячника** (Bigmek).

Напоследок натренируйте отряд **космодесанта**. Пришла пора заказывать героя — **командора** (Force Commander). Он потребует, чтобы справиться с командиром орков. **Большой железячник** — великолепный боец ближнего боя, да еще и щеголяет в командирской броне: справиться с ним могут только очень большие формирования войск, которых на данном этапе игры еще нет. Или же — другой командир.

Также вам понадобится еще один отряд **штурмовиков**. Ведь если противник начнет массовое производство **шобл пострелов** (Gretchin Squad) и **рубак** (Slugga Boyz), у вас должно быть нечто, что можно ему противопоставить.

Получив все вышеперечисленное и повысив свой доход до 62, можете начать строительство двух **плазменных генераторов**. Как только появятся первые единицы энергии, сделайте улучшения **плазмометы** (Plasma gun) и **энергомечи** (Power sword).

♦ ♦ ♦

Отсиживайтесь на своей базе. Не позволяйте врагу проводить слишком бурную экспансию, но и не навязывайте ему сражения. Ваши разведчики тем временем должны захватывать ключевые точки на карте.

Закажите еще один отряд пехоты, при первой же возможности усовершенствуйте главное здание. Когда оно будет улучшено, наймите сержантов во все отряды, а **космо-**

десантников снабдите *ракетными установками* (Missile Launcher).

В оружейной стоит заказать следующие улучшения: *бионика первого уровня* (Bionics Level 1), *тяжелое вооружение* (Heavy Weapon Increase) и *целеуказатель* (Target Finders).

Последним штрихом станет строительство еще нескольких **генераторов**, тренировка **священника** (Chaplain), улучшение **постов** и возведение **храма Бога-машины** (Machine Cult). В этом храме, как только он построится, стоит приступить к производству **дредноутов** (Dreadnought).

Это развитие позволит приготовиться почти к любым сюрпризам, которые может преподнести вам противник-орк.

ИМПЕРИЯ

БЛИЦ — НАШЕ ВСЕ!

Карта: небольшая.

Как и все блицы, это развитие узконаправленно и весьма уязвимо. Если противник окажется эльдаром, орком или таким же, как вы, имперцем — пиши пропало. Кроме того, оно требует крепких нервов и неплохого уровня микроконтроля. Хотите попробовать? Ну, так чего ж мы ждем?

Первый **техноцелительный инженер-провидец** (для друзей — просто «провидец») строит **полевое командование** (Field Command). В главном здании строятся четыре отряда **гвардейцев** (Guardsmen). Первые два из них отправятся занимать точки влияния, на одной из которых необходимо возвести **пост**.

Когда **полевое командование** будет готово, не теряя времени, заказывайте **шоблу командиров** (Command Squad). Закончив четвертый отряд **гвардейцев**, продавайте главное здание! На вырученные средства наймите побольше бойцов в отряды **гвардейцев**, а к **шобле командиров** добавьте **целителя** (Priest) и **комиссара** (Commissar).

Если вы все сделали правильно, то уже к концу второй минуты вы возглавите солидную армию. Даже зданиям не устоять перед отрядом командиров.

ОРКИ ПРОТИВ ЭЛЬДАРОВ

А НАМ ВСЕ РАВНО!

Карта: «Triboxh».

Развитие, с которым вам сейчас предстоит познакомиться, относится к разряду очень эффективных, действенных, а главное — не зависит от того, какими войсками собирается обзаводиться противник. Но, как всегда, единственный недостаток может свести на нет все ваши усилия: данная стратегия имеет четкую привязанность к вышеуказанной карте. Даже не пытайтесь применить ее там, где нет хотя бы четырех мест предполагаемого появления противника.

Главный принцип развития: заработать достаточно денег за вполне определенное время, достичь нужного уровня технологии и тогда уже наплевать на все, что готовит вам неприятель. С небольшими модификациями эта тактика окажется достаточно эффективной в борьбе не только против эльдаров.

Начнем с того, что бесплатно пополненный отряд **гретчинов** должен построить **барак**, а вслед за ними — **дегенератор**. Наперед уточним, что первый **пост слухача**, который возведет эта шобла, будет расположен вдалеке от вашей базы. Вернемся к действительности: передвинув указатель мыши на главное здание, выделите его и натренируйте три взвода **рубак**. Первый из них пусть захватит точку влияния на том месте предполагаемого появления неприятеля, на котором его не оказалось. Вторая группа **рубак** займется влиятельными точками, разбросанными в пределах ваших владений, а третья — отправится нанести дружеский визит противнику.

Как только возведение **барakov** завершится, наймите в них **большого железячника**. Его стоит отправить к третьей **respawn-точке** — пусть гоняет вражеские войска, пытающиеся присвоить точки влияния, или просто ударит с фланга.

После того, как лагерь произведет необходимое вам число **рубак**, займите его тренировкой очередной **шоблы гретчинов**. Они понадобятся, чтобы прикрывать **постами слухача** все занятые точки влияния в дальних краях карты на передовых позициях. Кстати, крайне осмысленно улучшить эти укрепительные сооружения до **постов с волиной**.

Когда уровень прибыли подскочит до 80 единиц, возведите **агитпункт граааа!** и **дегенератор**, а затем набросайте **свалку пушек** вдалеке от базы. Такое расположение позволит использовать ее как оборонительное сооружение. Теперь последовательность действий приобретает некоторое однообразие: захватывайте точки влияния, укрепляйте их **постами слухача**, улучшайте строения... и так до тех пор, пока уровень дохода не составит 122 единицы. Развитие выходит на новый уровень. Стройте аж четыре **агитпункта граааа!** и, как всегда, **дегенератор**.

Давненько что-то мы не занимались поднятием боевого духа солдат. Чтобы исправить эту оплошность, постепенно улучшите здоровье ваших бойцов и атаку в ближнем бою. Как только финансовое положение позволит отказаться от строгой экономии, натренируйте отряд **козырей**, и при первой же возможности обзаведитесь **шоблой вооруженных до зубов козырей**. Раздайте всем взводам незаменимых **лидеров** и отправьте **козырей** к неприятельской базе. Даже если по прибытии туда обнаружится, что противник оснащен «**соколами**», уничтожайте ключевые здания: **плазменные генераторы**, **порталы призвания** и, конечно, **технопортал**.



Также имеет смысл сколотить небольшую вспомогательную группу в лице **громил с лидером** и, управляя ею отдельно, разрушить все **слышащие алтари** и **генераторы** вдалеке от вражеских владений. Не забудьте подключить к сражению **козырей**, постепенно пополняя их численность, и, конечно, **вооруженных до зубов козырей**. Если противник прислал по вашу душу **баньши**, временно прервите разрушение зданий, чтобы достойно отразить нападение. А отразив — продолжайте.

Настоятельно рекомендуем произвести усовершенствование **крутые атцы**. Разгромив все ключевые строения неприятеля (включая **ассамблею**, хотя с ней придется повозиться), принимайтесь за уничтожение войск. Если в нем есть техника, натренируйте отряд **раздолбаев**. Для окончательного закрепления своего превосходства приобретите **цех железячника**, чтобы наладить непрерывное производство **виздехов**. Убойная смесь из **вооруженных до зубов козырей**, обычных **козырей** и **виздехов** никого не оставит равнодушной.

ИМПЕРИЯ ПРОТИВ ЗЛЬДАРОВ

ФОКУСИРОВКА ОГНЯ

Карта: «Падший город».

Мы уже не раз рассказывали о возможных вариантах войны имперской гвардии против эльдаров. Но научная мысль не стоит на месте, и к этому номеру подоспело очередное оригинальное развитие, в котором используется почти моментальный переход на второй уровень усовершенствования главного здания. Оно пригодится, если противник — не любитель блиц-крига и не планирует навещать вас раньше четвертой минуты игры.

Итак, первый **провидец** строит **полевое командование**. Расположите его как можно дальше от главного здания и поближе к выходу с базы. Затем сооружайте **генератор**.

В главном здании закажите два отряда **гвардейцев**. Первый отправляется на захват точек влияния в дальнем углу карты, а второй занимается тем же самым, но поближе к строителю.

В **полевом командовании** тренируйте **шоблу командиров**. Как только она появится, пополните ее **целителем** и **комиссаром**, и — вперед, в гости к врагу. Однако, как только на горизонте появится **видящая**, нужно как можно скорее брать ноги в руки и бежать. **Шобла командиров**, конечно, очень мощная боевая единица, но она сильна благодаря своей командирской броне, а запас здоровья у нее не слишком велик. Иначе говоря, заклинивания **видящей** весьма эффективны в борьбе с **командирами**,

точно так же, как и против других бронированных, но не пышущих здоровьем отрядов.

Итак, противник занят борьбой с командирским отрядом. Вы тем временем можете захватывать точки влияния и строить там **посты** (не забывая еще и улучшать их). Когда уровень дохода поднимется до 80 единиц, соорудите еще один **генератор**.

На уровне 92 постройте **тактический контроль** (Tactical control). В этом здании вам предстоит сделать целый ряд улучшений: сперва **смерть перед бесчестьем** (Death Before Dishonor), затем **боевая броня** (Battle Armor) и, наконец, **спутниковое наведение** (Satellite Target Resolution).

Как только появится **тактический контроль**, нужно не только заказать там усовершенствование, но и улучшить главное здание. Пока идет модернизация, добавьте ко всем отрядам **сержантов** и сформируйте еще один отряд **гвардейцев**.

По завершении усовершенствования главного здания раздайте всем бойцам плазменные пистолеты и начните обучать **целителей**. Они станут чем-то вроде дополнительных командиров в ваших отрядах.

Вооружившись первыми плазмометами, начинайте пробивать путь на базу противника, разрушая его инфраструктуру и уничтожая попавшиеся на глаза отряды. Если не хватает энергии, соорудите еще несколько **генераторов**. Когда войско будет полностью укомплектовано, закажите **механизированное командование** (Mechanized Command).

Если увидите, что противник обзавелся боевой техникой, тренируйте **гвардейцев**, а если вражеское войско, напротив, состоит в основном из пехоты, пригодятся **василиски** (Basilisks).

ОРКИ ПРОТИВ ЗЛЬДАРОВ

КРУПНОКАЛИБЕРНЫЙ БЛИЦ

Карта: «Внешние пределы».

Еще свежи в памяти те времена, когда эльдары, стоящие на низшей ступени развития (то есть на первой), были просто непобедимы, а оркам с первых же минут игры приходилось вести непрерывную борьбу за выживание на любой карте. Приходилось строить и практически мгновенно улучшать **посты слухача** до **постов с волевой**, возводить **агитпункты грааа!**, выжидать и обороняться под их прикрытием. К счастью, справедливость в некотором роде была восстановлена: расстановка сил подверглась значительному пересмотру, и теперь преимущество закрепилось за орками. Учитывая то, какому унижению подвергалась орочья раса, не воспользо-



Сочетание сильных орудий дальнего боя и мощных контактных бойцов делает армию почти неуязвимой.

ваться нынешним положением дел было бы непростительно. Представленная ниже стратегия продемонстрирует, как отомстить за все былые проигрыши в самом начале партии. Примером практической реализации этого развития может послужить запись кровопролитного сражения между игроками, занявшими первое и второе место в интернет-баталиях.

Как вы помните, в самом начале игры мы уже располагаем **шоблой гретчинов**. Более того, совершенно бесплатно и безнаказанно вы можете поднять число рабочих в ней до максимума. Для этого просто несколько раз нажмите клавишу [R]. Как только данное действие утратит эффективность, приступайте к возведению **баров**. Одновременно с открытием «стройки века» переключите внимание на лагерь и постепенно натренируйте в нем два отряда **рубак**. Первой группе этих доблестных бойцов поручите захватывать расположенную неподалеку точку влияния, а вторая пусть проделает то же самое с точкой, находящейся на входе в вашу базу.

Тем временем **взвод гретчинов** справится с первым заданием. Советуем тут же поручить им строительство **агитпункта грааа!** (при его заказе следует нажать клавишу [Shift]). В открывшихся **бараках** первым делом наймите **шоблу пострелов**. Заметим, что к моменту ее появления отряд **рубак**, если все пошло правильно, уже займет свою первую точку влияния. Так что откладывайте больше некуда: объедините обе боевые группы и отправьте войско к центру карты. Если обнаружить там противника не получилось (например, потому, что ему в голову не пришло туда соваться), оставьте **рубак** захватывать расположенную там точку влияния. **Пострелов** же направьте на север карты, чтобы они мешали неприятелю развиваться, а заодно — отбивали нажитые непосильным трудом точки влияния.

Вполне мирных и очень трудолюбивых **гретчинов** займите возведением **постов слухача**. Также не забудьте обзавестись третьим отрядом **рубак**, в обязанности которого войдет захват точки в вашем углу карты. И, наконец, наймите в бараках **большого железячника**. После того, как центральная точка перейдет в ваши руки, соедините пострелов и рубак возле influentialного места на входе во вражеские владения и как можно быстрее доставьте туда **железячника**. Задача состоит в том, чтобы по сильнее покалечить **видящую**. Если на горизонте появились неприятельские **темные жнецы**, выделите из войска отряд, который пойдет в ближний бой.

Конечно, не стоит самозабвенно заниматься только сражением. Помните и о финансах. Лучше всего два взвода увлечь боевыми действиями, а другие два отрядить на захват оставшихся точек влияния. Лишние средства лучше всего потратить на пополнение шобл. Отряды, закончившие возиться с точками, сразу же присоединяйте к действующей армии.

Когда доход составит 80 единиц, постройте еще один **агитпункт грааа!**, затем расположите на вашей территории **дегенератор** и **свалку пушек**. Рекомендуем натренировать второй **взвод гретчинов**, который займется возведением **постов слухача** там, где их еще нет. Для поддержания боевого духа порауйте воинов **улучшением на броню**, а также закажите третий и четвертый по счету **агитпункты грааа!**. Затем добавьте к этому небольшому списку очередной **дегенератор**. Если получится, полезно было бы еще поднять уровень живучести ваших взводов, раздав им всем **козырей**. Сразу после того, как броня будет усовершенствована, закажите **улучшение ближнего боя** и при первой же возможности натренируйте отряд **козырей**. Их появление окончательно лишит противника шансов на победу.

ЛКИ

ЖАНР

Strategy (RTS)

РАЗРАБОТЧИК

Blizzard Entertainment

ИЗДАТЕЛЬ

Electronic Arts

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Warcraft, Warcraft II

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Требуется — 100MHz, 16MB, video 8MB

Рекомендуется — 200MHz, 32MB, video

16MB

МУЛЬТИПЛЕЕР

локальная сеть, интернет

СКОЛЬКО ДИСКОВ

1 CD

АДРЕС В СЕТИ

www.blizzard.com/broodwar

Starcraft как командная стратегическая игра существенно отличается от обычных дуэлей. В первую очередь это, конечно, совершенно особые тактики.

Кроме того, разобраться в том, что происходит на поле боя, когда сталкиваются четыре армии вместо двух, несколько сложнее, и соответственно, и управлять сражением следует иначе.

Ну и само собой, в играх «два на два», можно и нужно рассчитывать не только на себя, но и на напарника, а от него зависит очень многое — ровно 50 процентов.

Пунктуальность — это искусство угадывать, на сколько опоздает партнер.
Франсуа Перье



WHITE-RA

РЕЙТИНГ



98%

НАГРАДА ЖУРНАЛА



Starcraft: Broodwar

Особенности командной игры

БАЗОВЫЕ ПРИНЦИПЫ ИГРЫ «ДВА НА ДВА»

TO RUSH OR NOT TO RUSH?

Обычно новички стараются вдвоем провести быструю атаку (rush) на одного из противников, надеясь, оставшись вдвоем против одного, постепенно перевести ход игры в окончательную победу. Этот способ хорош против начинающих игроков, а вот кого-то поопытнее не так уж просто убить в начале игры, даже объединенными силами. Пока он будет отбиваться (а отбиваться он будет отчаянно, пусть даже ценой огромных потерь), его напарник будет спокойно развиваться, а в результате — создаст мощную армию и проведет карательную операцию. Ведь когда делается ставка на rush, это не может не ударить по экономике и непременно скажется впоследствии. Пройдет совсем немного времени, и парочка, одержимая идеей блицкрига, встретится с превосходящей армией альянса и будет разбита.

Тем не менее в некоторых случаях rush может оправдать себя. Например, вы видите, что противник совсем обнаглел (землянин играет, не проведя застройку, или зерг ставит уже второй инкубатор на дополнительной базе). За такую беззаботность, конечно же, надо наказывать.

СОЮЗ НЕРУШИМЫЙ...

Распространенный прием — объединить армии союзников в центре карты, не позволив врагам сделать то же самое. Один в поле не воин: если противник сделает необдуманный шаг и покинет свою базу, двойная армия сотрет его в порошок.

В затяжных партиях весьма действенны совместные высадки десанта на основную или дополнительную базу одного из противников. Как правило, враг, подвергшийся такой коварной вылазке, несет большие потери.

Какую бы тактику вы ни выбрали, помните: самое главное — хорошо скоординированные действия союзников, будь то совместная атака или оборона и, несомненно, сыгранность напарников, а это зависит от опыта — как личного опыта каждого, так и опыта совместных игр.

СТАНДАРТНЫЕ ТАКТИКИ В ИГРАХ «ДВА НА ДВА»

БЫСТРАЯ АТАКА ДВУХ ЗЕРГОВ

Одна из самых распространенных тактик у альянса зергов. Стоит противникам допустить хоть небольшой просчет, и на базе одного из них появляется огромное количество очень злых собак (Zerglings), которые сгрызают все

на своем пути. А напарник тем временем ничем не может помочь, поскольку у зерглингов скоро появится усовершенствование на скорость (Faster Zergling Movement), благодаря которому эти отряды становятся наиболее маневренными на начальной стадии игры. Совместные действия двух армий, состоящих из ускоренных собак, не оставляют вражескому альянсу ни единого шанса.

Развитие

Разумеется, развитие в этом случае будет одинаковым для обоих союзников.

Итак, игра началась.

Вы видите перед собой инкубатор (Hatchery), возле которого стоят, ожидая команды, четыре трутня (Drones). Следует немедленно послать их на общественно полезные работы, а именно — на добычу минералов. Помните, что каждого необходимо направить на отдельный кусочек минералов.

На имеющиеся в распоряжении средства закажите пятого трутня. Ждите — скоро он вылупится из личинки.

Находясь в приятном ожидании, обратите внимание на повелителя (Overlord) — это чудо техники может послужить на благо разведки в начале партии. Смело отправляйте шпиона на стартовую дислокацию



➔ Когда одному приходится отбиваться от двойной высадки голиафов, в ход идут любые подручные средства!

одного из противников (не сомневайтесь — ваш союзник сделает то же самое).

И вот — появился пятый трутень. С днем рождения, малыш! Отправляйте новорожденного на добычу драгоценных минералов.

Продолжайте производство трутней до девятого лимита. К этому времени у вас благодаря усилиям скромных трутней должно накопиться пятьдесят единиц минералов. Ровно столько необходимо, чтобы заказать плодилище (Spawning Pool).

Заказывайте девятого рабочего. И, пока созревает личинка, начинайте строительство газовой шахты (Extractor).

Теперь лимит равен восьми. Соберите сотню единиц минералов и закажите повелителя, а также еще одного трутня. И вот лимит снова равен девяти.

Пока идет строительство повелителя и плодилища, переведите троих трутней на добычу газа. Понадобится ровно 100 единиц этого ценного ресурса. Собрав его, верните трутней на добычу минералов.

Приблизительно одновременно с плодилищем появится и новый повелитель. Также в вашем распоряжении есть еще три личинки — из них должны будут вылупиться первые зерглинги. Позаботьтесь о них заранее — начинайте разрабатывать для них усовершенствование на скорость. Это удовольствие обойдется в те самые сто единиц газа и столько же минералов.

После того как первые собаки появятся на свет, отправляйте их атаковать одного из противников (скоординировав действия с вашим союзником, разумеется).

В инкубаторе есть новые личинки? Заказывайте подкрепление.

Пока вы будете производить собак и сражаться с врагом, минералы будут копиться. Как только их запас достигнет трехсот, закажите второе плодилище. Разместите его в проходе возле базы (на возвышенности).

Разумеется, атаку нужно тщательно подготовить, но в этом помогут повелители. Когда они достигнут баз противников, вы будете видеть, чем занимаются враги.

Если противник — протосс

Если жертвой вашей молниеносной атаки предстоит стать протоссу, то к тому моменту, когда собаки доберутся до занятой им возвышенности, у противника будет не более двух фанатиков (Zealots). Вероятно, протосс расположит их в проходе, а за ними поставит двух рабочих, которые будут помогать отбиваться от ваших собак. В этом случае атака захлебнется.

Чтобы враг не смог как следует перекрыть проход, повесьте над ним повелителя. Врагу придется попотеть, чтобы правильно расставить войска на проходе, до того как зерглинги прибегут к нему в гости. И если он не успеет этого сделать, собаки скушают его. Полностью.

■ **ЭТО ВАЖНО:** начинайте атаку, когда у вас и у вашего союзника будет по шесть зерглингов.

Убиваем зерга

Если вы атакуете зерга, он может отбиться только при помощи впалых колоний (Sunken Colonies). Но у нас есть оружие в запасе на этот случай. Вы с союзником можете захватить с собой по одному трутню и заказать на вражеской базе собственные впалые колонии. Только размещайте их осторожно, на безопасном расстоянии от вражеских.

Что делать с землянином?

С землянином дело обстоит значительно сложнее. Если он выберет развитие с застройкой, собаки скорее всего не смогут причинить ему никакого вреда. Но случается, что землянин в играх «два на два» играет и без застройки. В этом случае, чтобы отбиться от собак, ему придется построить бункер возле своих рабочих. Причем даже если он это делает, некоторые его строения оста-

нутся уязвимы. Поэтому не стоит нападать на бункер — рабочие сразу же начнут его чинить, и вы зря потеряете войска. Лучше постарайтесь уничтожить неприкрытые здания: хранилище ресурсов (Resource Depot), газовую шахту или казарму (Barracks).

ПРОТОСС И ЗЕРГ ПРОТИВ ЗЕМЛЯНИНА И ЗЕРГА

В начале игры пара «протосс+зерг» имеет несомненное преимущество. Фанатики вместе с собаками в открытом бою без труда уничтожат десантников (Mariners) с собаками.

Вражеский альянс в начале игры уйдет в оборону. Землянин проведет застройку и начнет производить пехоту (Space Marines), медиков (Medics) и огнеметчиков (Firebat) или же приступит к массовому производству стервятников (Vultures). Оба варианта развития потенциально опасны для протосса и зерга.

Но это будет еще нескоро, а пока вы владеете ситуацией и должны если не убить вражеского зерга, то хорошенько его потрепать и не позволить спокойно развиваться.

Итак, что же делать в этом случае?

Протосс выбирает стандартный вариант, направленный против зергов: строит два звездных портала (Gateway) и указывает точку сбора своих войск под базой вражеского зерга.

Его напарник, зерг, отправляет двенадцатого трутня сооружать плодилище, а затем строит у себя на возвышенности второй инкубатор. Там в промышленных количествах плодятся собаки. Точка сбора армии зерга также должна располагаться под базой вражеского зерга.

■ **ЭТО ВАЖНО:** не забудьте сделать усовершенствование на скорость для зерглингов. В нем — вся соль.

Чем занимается вражеский зерг?

Если противник-зерг собирает построить второй инкубатор на

своей возвышенности, то вы уничтожите его первой же атакой. При таком развитии, как у вас, ему не удастся построить второй инкубатор, даже если он будет развиваться через плодилище. Подождите, пока подойдут три фанатика союзника, и начинайте атаку. Но помните: фанатиков надо бросать в бой первыми, за ними пойдут собаки. К этому моменту в распоряжении у врага окажутся только собаки, а впалых колоний еще не будет. Вы убьете его без особых потерь.

Если же зерг развивается на своей базе и ставит там же второй инкубатор, ему придется заказать как минимум две впалых колонии, чтобы отбиться от вашей армии. Тут все будет зависеть от скорости и умения управлять войсками — как вашей, так и вашего напарника.

Соберите свою армию на базе у вражеского зерга. Армия должна состоять из 5-7 фанатиков и 16-20 собак. Не забудьте оставить разведчика под базой у землянина, чтобы видеть, когда он выйдет со своей базы. Нападайте с двух сторон, первыми отправьте фанатиков, за ними — собак.

Если вражеские трутни активно мешают приблизиться к впалым колониям, уничтожайте их «через щелчок». Даже если вы и не убьете врага сразу, то нанесете ему значительный ущерб.

Очередь землянина

Настала пора избавиться от землянина. Протоссу придется поставить в проходе фотонную пушку (Photon Cannon) и фанатиков, чтобы вражеские стервятники не смогли пройти (если землянин выбрал такую тактику). Ваш союзник-зерг также должен перекрыть проход — соорудить одну-две впалые колонии, а также несколько собак. В дальнейшем зергу полезно заняться разведением муталисков (Mutalisks) и зерглингов, а протоссу — производить фанатиков (с усовершенствованием на скорость), а также



➔ Танки и высшие храмовники — непреодолимый барьер для наземных войск.



➔ Помогая своему партнеру пси-штормом, убедитесь, чтобы он не уничтожил союзные войска.

архонов (Archon). Или, как вариант, — много драгун (Dragoons) и наблюдателя (Observer).

ЗЕМЛЯНИН И ПРОТОСС ПРОТИВ ЗЕРГА И ПРОТОССА

В этом противостоянии небольшое преимущество оказывается на стороне протосса с землянином. Ведь если землянин наклепает толпу пехоты и медиков, а его напарник — фанатиков, то справиться с этой армией смогут только храмовники (Templars), а до них нужно еще дожить. К тому времени, когда появятся эти грозные ребята, у протосса с землянином уже могут быть дополнительные базы.

В самом начале игры вражеская пара протосса с зергом может попытаться прорваться через проход на базу к протоссу, используя фанатиков и собак. Этот момент — самый сложный в начале игры. Отбиться от этой атаки можно двумя способами:

1) Поставить два звездных портала (на десятом и одиннадцатом лимите) и перекрыть проход фанатиками. Если понадобится, можно добавить нескольких рабочих.

2) На десятом лимите построить звездные ворота, а на одиннадцатом — кузницу (Forgery). В дальнейшем можно установить в проходе фотонную пушку. А дальше — продолжать производство фанатиков и — вперед, к вершинам высоких технологий!

Землянин проведет застройку и будет спокойно развиваться, не опасаясь, что его убьют. Единственное, чего стоит остерегаться, — неожиданной атаки на хранилище ресурсов (Resource Depot). Враг может попытаться его уничтожить, чтобы открыть проход на базу землянина. Поэтому стоит держать возле застройки одного-двух рабочих, чтобы чинили хранилище в случае такой атаки. Если понадобится, можно успеть быстро подвести туда же еще нескольких рабочих.

У пары протосса и зерга есть в запасе еще одна тактика против связки «землянин+протосс». Зерг может начать развитие, построив девятым рабочим плодильще, а следующим — газовую шахту, после чего перейти к производству ускоренных собак. Протосс может начать игру так же, как обычно против землянина: построив одиннадцатым рабочим звездные ворота, двенадцатым — газовую шахту (Assimilator) и кибернетическое ядро (Cybernetic Core) на четырнадцатом лимите, а затем начать производство драгунов.

Эта тактика будет очень неприятна для землянина. Именно на него набросятся ускоренные собаки, затем подойдет драгун и начнет стрелять по фанатикам, стоящим в проходе. Если же землянин попытается выйти с базы и убить драгуна, собаки могут перегрызть всех фанатиков или добраться до рабочих.

Связка из драгун и ускоренных собак может навестись и к протоссу (в этом случае без бункера не обойтись). Протоссу придется соорудить фотонную пушку до прихода первого драгуна, вплотную заняться собственным развитием и обязательно наладить производство ускоренных фанатиков с храмовниками. Объединившись с силами землянина, эта армия будет непобедима.

Враги будут всеми силами стараться помешать вашим войскам собраться воедино. Поэтому пока усовершенствование на скорость фанатиков еще в процессе разработки, создайте двух темных храмовников и заставьте вражеские войска отступить. Будьте осторожны: где-нибудь поблизости может оказаться повелитель, способный обнаружить ваших невидимок!

Выберите объект атаки в зависимости от ситуации. Если кто-нибудь из ваших противников уже успел обзавестись побочной базой, постарайтесь ее разрушить. Также находите и уничтожайте скопления вра-

жеских войск и не забывайте постоянно подводить подкрепления.

Рассмотрим также ситуацию, когда вражеский зерг решил поставить на двенадцатом лимите инкубатор на проходе и только после этого плодильще. Тогда протоссу и землянину нужно срочно уничтожить инкубатор на стадии постройки. Каждый из напарников берет по три рабочих и устанавливает точку сбора прямо возле цели. Рабочий землянина начинает сооружать бункер (Bunker) пря-

Один из главных плюсов этой пары — землянин может провести высадку танков на возвышенность, расположенную над побочными базами врагов, а зерг будет прикрывать его муталисками с воздуха.

Комбинация ускоренных собак и стервятников не даст вражеским войскам возможности соединиться. А вражеский протосс просто не сможет выйти со своей базы в начале, так как стервятники заминируют дорогу. Чтобы покинуть собственную базу, ему придется ждать до появления наблюдателя. Но даже после этого его армию, состоящую из драгун и фанатиков, могут истребить собаки со стервятниками. Последние бьют в полную силу по протоссовским щитам и с легкостью убивают фанатиков. Зерглингам ос-



➔ Если вам кажется, что это обыкновенный блиц, взгляните в верхний правый угол. Видите фотонные пушки?

мо рядом со строящимся инкубатором, а другие рабочие мешают зергу построить впадные колонии.

Когда подойдет десантник, поместите его в построенный бункер, а фанатика, как обычно, отправьте на передовую — сражаться с собаками. Расправиться с ними будет нетрудно — ведь вашему грозному бойцу помогут рабочие, а десантник обеспечит огневую поддержку из бункера.

Когда инкубатор будет уничтожен, а вражеские фанатики, шедшие на подмогу к зергу, будут перебиты, можете заняться уничтожением основного инкубатора вашего противника.

■ ЭТО ВАЖНО: постарайтесь в этом сражении проявить максимальный контроль. Ведь если ваша атака будет отбита и вы не уничтожите второй инкубатор, то инициатива полностью перейдет к вашим врагам, и тогда вам придется приложить немало усилий, чтобы победить.

ЗЕМЛЯНИН И ЗЕРГ НА КАРТЕ LOST TEMPLE

Эта связка считается самой удобной для других альянсов, будь то «протосс+зерг», «протосс+землянин» или альянс одинаковых рас. Чем же так страшна эта комбинация?

танется только добить драгуна. При этом зерг и землянин понесут минимальные потери.

Далее, пока эти войска контролируют центр карты, зерг может спокойно соорудить вторую базу, чтобы как можно быстрее начать разработку второго газового месторождения. Простая зерговская истина: больше газа — больше муталисков.

Противникам землянина и протосса придется придумать что-нибудь для уничтожения муталисков (одновременно тратя ресурсы на оборону от воздушных атак — ПВО или фотонные пушки). Также им придется расходовать на это драгоценный газ, а тем временем союзник зерга — землянин — будет использовать этот драгоценный ресурс по назначению, а именно, для производства танков. В конце концов, союзникам, может быть, и удастся расправиться с муталисками, но с большим количеством танков бороться будет уже очень сложно.

Землянин и зерг против протосса и землянина

В запасе у этой пары — уйма тактик, одна из которых направлена против пары «протосс — землянин».

Зерг начинает развитие, жертвуя девятым трутнем ради плодилища, а затем начинает массовое разведение собак. И, разумеется, в дальнейшем улучшает их скорость.

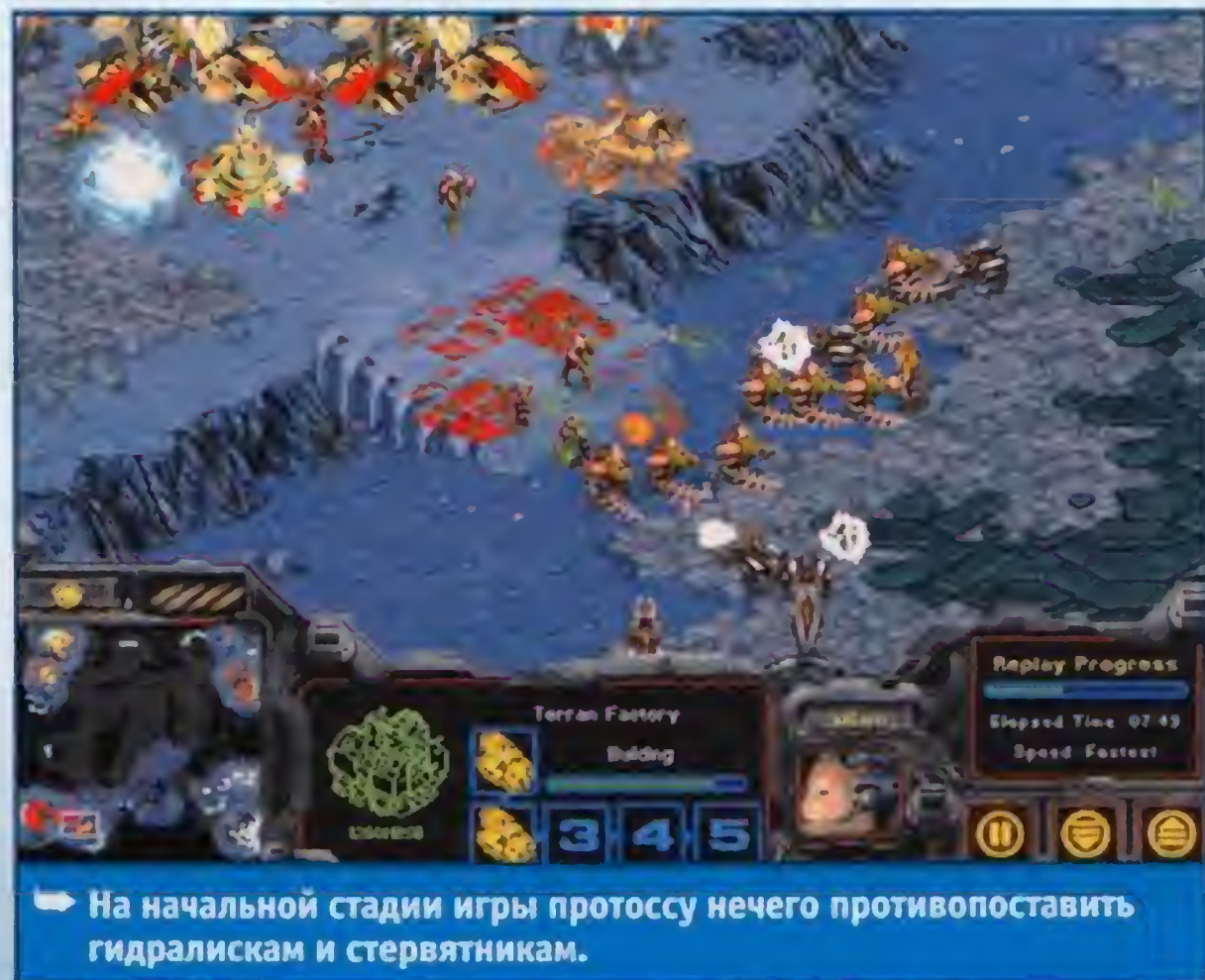
Его напарник, землянин, развивается так: строит танковый завод (Tank Factory), а в процессе строительства постоянно строит десантников. Когда завод готов, он делает к нему пристройку и заказывает улучшение «осадный режим» (Siege Mode). Только после завод приступает к выпуску первого танка.

Как только танк сходит с конвейера, землянин, не теряя времени, отправляет его к проходу на базу протосса. Там уже должен висеть повелитель союзника, который откроет обзор для атаки танка по вражеским войскам и зданиям. Если протосс решит вывести войска навстречу и попытаться отразить нападение, его ждет разочарование. Собак будет много, и даже очень много — ведь зерг производил только их. К тому же собакам будет помогать пехота. Для надежности можно еще построить бункер. В общем, протоссу придется несладко, и его напарнику придется поломать голову над тем, как помочь другу, пока его не убили окончательно.

Землянин и зерг против протосса и зерга

Пока ваш напарник зерг будет отбиваться от вражеских атак, землянин совершит быструю высадку на базу к вражескому зергу. Тот, скорее всего, будет к ней не готов. Этот маневр может принести победу в этой партии.

Но тут напарнику землянина, зергу, придется отбиваться одному от двоих. Поэтому нужно будет соорудить две-три впадные колонии в труднодоступном месте, например, между инкубатором и залежами минералов. Ну, или за плодилищем, поближе к вашим рабочим, чтобы они могли помогать при обороне. Разумеется, необходимо постоянно заказывать собак в инкубаторе.



На начальной стадии игры протоссу нечего противопоставить гидраликам и стервятникам.

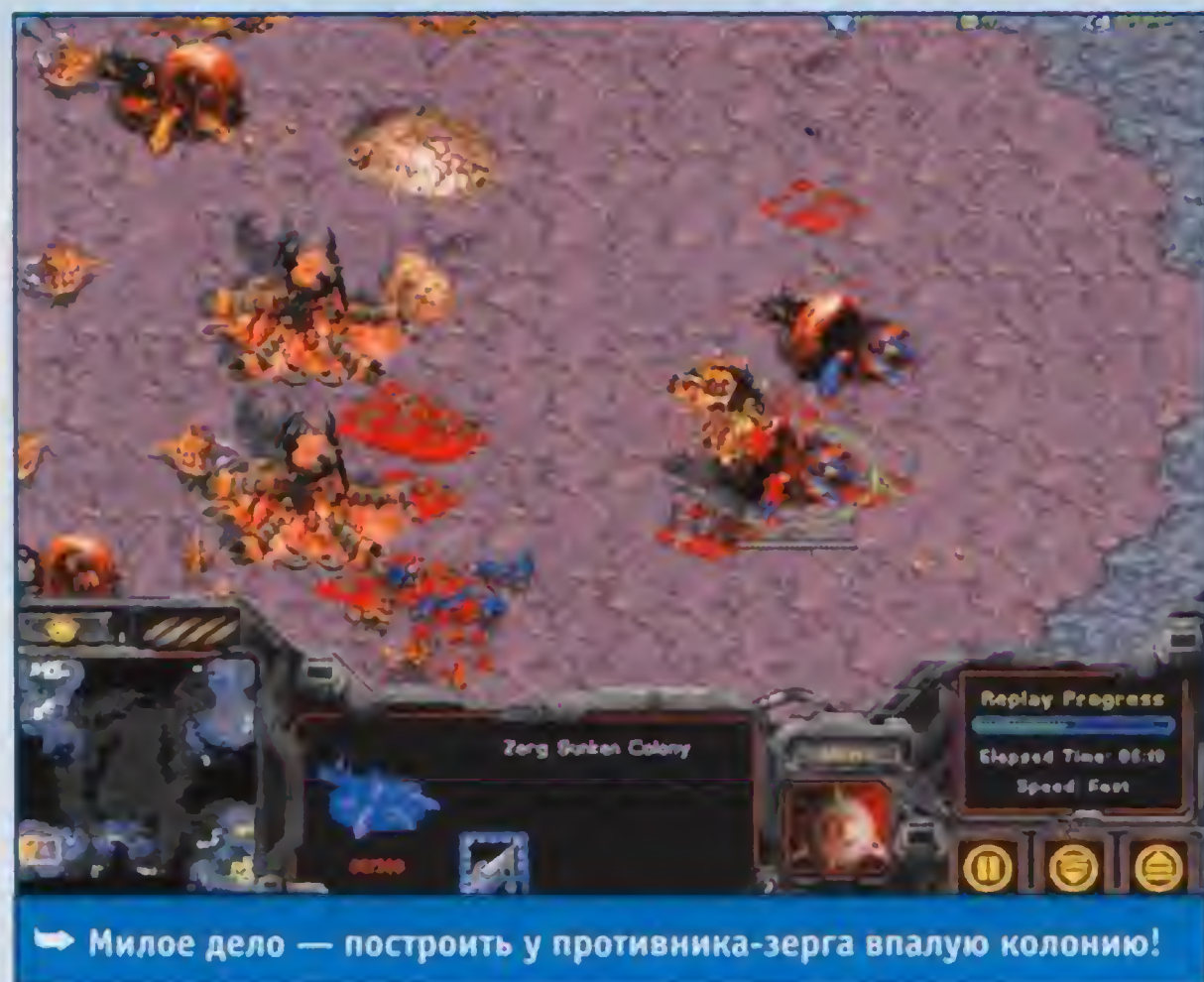
Тем временем землянин развивается через застройку. Развитие должно происходить следующим образом: на девятом лимите постройте хранилище ресурсов в проходе и заказывайте рабочих до одиннадцатого лимита. Затем начинайте возведение казармы, также в проходе (помните, что вам необходима застройка). На двенадцатом лимите соорудите газовую шахту и продолжайте заказывать рабочих в командном центре (по одному). Когда будет готова казарма, переключайтесь на производство десантников. На шестнадцатом лимите стройте второе хранилище ресурсов.

Теперь накопите двести минералов и сто газа: мы начинаем сооружение танкового завода. Пока он строится, выпускайте десантников (как обычно, по одному). Как только завод достроится, пора подумать насчет космопорта и академии (Academy). Внимательно следите за своим лимитом: вовремя заказывайте новые хранилища ресурсов и рабочих.

К готовому космопорту тотчас же закладывайте пристройку, а по завершении академии, делайте усовершенствование на укол (Stem Pack). В казарме закажите медика и огнеметчика.

Скоро у вас появится пристройка к космопорту. Построив десантный транспорт (Drop Ship), погрузите в него шестерых десантников, огнеметчика и медика и пошлите эту компанию на базу к зергу.

Когда вы приблизитесь к месту назначения, просканируйте территорию вражеской базы, чтобы определить наилучшее место для высадки. Если на базе нет впадных колоний, то десантируйте войска прямо в толпу рабочих. Не забудьте вколоть допинг десантной группе — после этого от вражеских трутней за считанные секунды останутся мокрые пятна. Такая высадка должна помочь вашему альянсу одержать полную победу.



Милое дело — построить у противника-зерга впадную колонию!

Развитие зерга

Для начала не заставляйте трутней долго ждать приказа — отправьте их разрабатывать месторождение минералов. Каждому должен достаться отдельный кусочек минералов — так они быстрее принесут необходимые ресурсы.

В вашем бюджете уже есть пятьдесят минералов? Самое время заказать пятого трутня — он скоро вылупится из личинки, лежащей возле инкубатора.

Также в вашем распоряжении находится повелитель — отличный разведывательный отряд в начале партии. Отправьте его на место предполагаемой дислокации противника.

После того как появится на свет пятый трутень, отправляйте и его на добычу драгоценных минералов, а производство трутней продолжайте до девятого лимита. Затем на очереди — плодилище.

Трутней опять стало восемь. Заказывайте девятого и, пока он готовится, начинайте строительство газовой шахты. Лимит опять равен восьми. Закажите еще одного повелителя и рабочего — снова девятого.

Пока повсюду идет постройка плодилища, переведите троих работников на добычу газа: его нужно, как обычно, сто единиц, а потом можно возвращать трутней обратно на минералы.

Практически одновременно с плодилищем у вас появится повелитель.

Также у вас под рукой — три личинки, из которых надо сделать собак. Заранее закажите для них усовершенствование на скорость — в общем, как и в прошлом примере. Как только первые собаки вылупятся из личинок, отправляйте их к базе протосса.

Если у протосса в проходе стоит один-единственный фанатик без поддержки рабочих, не теряйте времени зря — идите в атаку собаками.

Развитие землянина

Отправляйте всех четверых рабочих на добычу минералов. Не забывайте: каждого — на отдельный

кусочек. Как только хватает ресурсов на следующего рабочего — стройте его и тотчас подключайте к остальным. Продолжайте этот нехитрый процесс до девятого лимита. Затем нужно соорудить хранилище в проходе.

Продолжайте «карусель» с рабочими до одиннадцатого лимита, а по его достижении — стройте казармы поближе к хранилищу ресурсов (вам необходима застройка).

Закажите двенадцатого рабочего и, не теряя времени, оборудуйте газовую шахту.

Когда казармы будут готовы, готовьте десантников (по одному). Точка сбора — под базой протосса.

Шестнадцатый лимит — время для строительства второго хранилища ресурсов, а восемнадцатый — танкового завода. Конечно, не прекращайте при этом производство рабочих и десантников.

Теперь следите за лимитом, вовремя добавляя новых рабочих и возводя дополнительные хранилища ресурсов.

Когда танковый завод будет готов, первым делом закажите стервятника. Точка сбора — там же, возле базы протоссов.

Война с протоссом

Если к тому времени, как к базе протосса подтянутся десантники и стервятник, враг не успеет соорудить фотонную пушку, вы прорветесь через проход. Максимум, что протосс сможет вам противопоставить, — это три-четыре фанатика и один драгун.

Начинайте стрелять в одного фанатика «через щелчок». Когда враг попытается его отвести, сфокусируйте огонь на другом фанатике. Дождавшись, пока полоска здоровья фанатика покраснеет, ваш напарник-зерг должен пустить в бой собак. Они-то и уничтожат протоссовские войска. Для страховки можно поставить бункер, чтобы вражеский напарник не помог отбить нападение.

ЛКИ

ЖАНР

Боевик

РАЗРАБОТЧИК

Rockstar North

ИЗДАТЕЛЬ

Rockstar Games

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Grand Theft Auto: Vice City, True Crime: Streets of L.A., Driv3r

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Требуется — 1GHz, 256MB, video 64MB

Рекомендуется — 2GHz, 512MB, video 128MB

СКОЛЬКО ДИСКОВ

1 DVD

МУЛЬТИПЛЕЕР

нет

АДРЕС В СЕТИ

www.gtasanandreas.com

В популярности Grand Theft Auto: San Andreas сомневаться не приходится. Быть может, секрет кроется в уникальном умении рокстаровцев нарываться на скандалы, которые спустя многие месяцы после выхода игры прочно удерживают GTA в списках актуальных тем для светской беседы. Возможно, свою роль сыграла и знаменитая модификация Hot Coffee, добавившая в геймплей немного позитивного реализма. Наконец, Сан Андреас — это, как ни крути, очередное и весьма удачное продолжение популярной серии, так что до выхода следующего GTA ее славе ничто не угрожает. А раз так, то не грех вернуться к ней еще раз.

**ТЕХНОЛОГИЯ
СМЕРТОУБИЙСТВА**

Для начала поговорим о стрельбе. Как известно, в San Andreas отсутствует прицел, и для его включения необходимо нажать правую



СЕРГЕЙ ШТЕПА

РЕЙТИНГ



91%

НАГРАДА ЖУРНАЛА



Grand Theft Auto: San Andreas

Твори добро в черном квартале!

кнопку мыши. А это значит — потратить несколько драгоценных секунд. Во время стычек с десятками плохих парней это нередко приводит к летальному исходу: пока вы ждете появления «метки», противники напиговывают свинцом не расторопную тушку.

Исправить положение можно двумя способами. Первый — постоянно маневрировать. Прописная истина о жизни в движении приобретает в боевиках совершенно практический смысл. Действительно, персонаж, стоящий на месте, — идеальная мишень для неприятелей. Так что после включения прицела немедленно шагайте в сторону (независимо от того, что скорость ходьбы будет чрезвычайно низкой), и враги, вполне вероятно, промажут.

Второй вариант — стрелять, вообще не включая прицела. Этот прием гораздо эффективнее, чем может показаться на первый взгляд. Ведь вы сможете двигаться, причем достаточно быстро, — пусть и в ущерб точности стрельбы. Кроме того, тут играет роль одна неочевидная особенность игры: при отключенном прицеле все пули летят в одну точку, строго по центру экрана. Разброса — никакого! Проверено: после определенной тренировки удастся прицеливаться «на

глаз» и попадать во врагов с немалого расстояния даже во время бега. А если оппоненты стоят кучно, то расправиться с ними вышеупомянутым способом вообще не составит никакого труда.

Ближе к концу игры такой метод ведения боя становится чуть ли не единственным надежным рецептом выживания. Ведь при захвате территорий вам придется воевать с крупными конкурирующими бандами, которые запросто изрешетят вас, пока вы дожидаетесь появления прицела.

■ **НА ЗАМЕТКУ:** при захвате территорий приходится сдерживать три волны нападений; чем дальше, тем, естественно, сложнее. Неподалеку от тех мест, где кипит битва, обязательно припрятаны броня и здоровье, которые, увы, не появляются вновь после завершения очередной фазы боя. Соответственно, их нужно экономить. Если подобрать их в начале потасовки, когда без «помощи» еще можно обойтись, к концу придется очень туго.



→ Так нужно разогнаться, чтобы улучшить мастерство вождения.



В горном районе за мотоцикл можно даже подраться.



«Крутые разборки» на шоссе в Лас-Вентурас.

Еще один совет: во время грандиозных сражений обязательно используйте автомобили. Помнится, я нередко убивал по десятку врагов, разъезжая на гоночной машине. Правда, тут есть один немаловажный момент: в машине легко подорваться. Если на вас несется враг, к примеру, с дробовиком — уносите ноги: сейчас все запылает. Сгоревшая техника, кстати, тоже бесполезна: за тлеющим остовом можно спрятаться и поливать его свинцом, не высываясь из укрытия.

Если патроны внезапно кончились, а враги еще живы, придется воевать врукопашную. Вопреки распространенному заблуждению, выжидать, пока неприятель подобрется к вам, бессмысленно: во-первых, при этом вы сами рискуете схлопотать, а во-вторых, вас могут банально пристрелить. Поэтому — оставшись без боеприпасов, бегите к противникам или же от них — тут уж по ситуации. Это существенно уменьшит вероятность вашей смерти от огнестрельного оружия. Да и, кроме того, не стоит дожидаться, пока бандиты сожмутся в кучку и окружают вас. Тот, кто бьет первым, имеет здесь немалое преимущество.

ГАРАЖИ: КАК ОБМАНУТЬ ИГРУ

Как известно, в гараже можно разместить два автомобиля и/или мотоцикла, которые будут стоять там сколько угодно. Это очень полезно, если вы раздобыли какую-нибудь мощную «тачку» и хотите использовать ее в будущем — скажем, при прохождении миссий на скорость езды. Кроме того, гараж может вместить несколько транспортных средств, в особенности — двухколесных.

Поставить в гараж много автомобилей никак не получится — слишком уж они громоздкие. С мотоциклами — легче, а кроме того, с ними есть одна хитрость. Если в хранилище не останется места, его дверь будет открываться только тогда, когда вы подойдете к нему вплотную. Это, думаю, ни для кого не новость. Но, как известно, в набитый рюкзак всегда можно засунуть еще одну вещь, а в гараж — еще один мотоцикл. Попробуйте сделать следующее. Остановите его прямо возле входа и на мгновение привстаньте. Семам, ясное дело, отворится, вы сможете вновь оседлать мотоцикл и быстренько закатить его в гараж. Так можно повторять сколь-

ко угодно раз и запастись скутеры в промышленных масштабах.

А теперь — неприятная новость. Есть баг, несколько снижающий ценность вышеописанной уловки. Во-первых, если количество техники в вашем гараже превышает отметку «три», после сохранения игры и последующей загрузки один экземпляр обязательно пропадет. Кроме того, если автомобили и мотоциклы стоят вплотную, некоторые из них могут исчезнуть сразу после закрытия гаража. Посему — действуйте так: сперва садитесь в автомобиль и ставьте его в дальний угол, потом закатывайте мотоциклы и размещайте их в дальней части хранилища (наилучший вариант: машина в левом дальнем углу и два байка — в правом дальнем), а в ближней части располагайте еще три-четыре мотоцикла. И знайте меру.

НАСЛАЖДАЙТЕСЬ ТИШИНОЙ

Самые жаркие баталии можно устроить на автостраде в Лас-Вентурас. Просто остановите машину посреди дороги и выйдите из нее. Через несколько секунд ее «поцелует» другой автомобиль, последует вереница столкновений, и разъяренные водители начнут драку или даже перестрелку. Хотите — отойдите в сторону и посмотрите на это безобразие; хотите — взорвите парочку рыванов, дождитесь приезда блюстителей порядка и устройте беспредел. Это — идеальный способ повысить навыки владения оружием.

Между прочим, то самое шоссе возле Лас-Вентураса можно использовать и для того, чтобы совершенствовать водительские навыки. Найдите машину помощнее, доберитесь до автострады — и разгоняйтесь. Безусловно, кататься там с огромной скоростью больше, чем 5 минут, вам не удастся (просто машину вдребезги разобьет), но и этого времени хватит, чтобы показатель мастерства вождения значительно возрос.

Кстати, о «прокачке» характеристик. Во-первых, заниматься лучше не на беговой дорожке, а на велотренажере. Эффект тот же самый, но с дорожки-то можно упасть... Ушибы и ссадины не появятся, но время вы наверняка потеряете. Во-вторых, перед началом «урока физвоспитания» выставьте как можно более высокую скорость вращения педалей (или больший вес гантелей), дабы мышечная масса росла быстрее. Но учтите: если выбранная сложность тренировок окажется завышенной, вы просто не сможете щелкать по кнопке мыши с необходимой частотой. В-третьих, чтобы начать одно из сюжетных заданий, придется увеличить объем легких товарища Джонсона. Легче всего это делается так: Карл ныряет под воду, спускается на дно и начинает задыхаться. Вы ждете, пока полоска здоровья наполовину опустеет, и после этого всплываете наверх. Далее вводите чит-код **hesoyam** и совершаете заплыв на дальнюю дистанцию. Наверняка искомая характеристика заметно возрастет. Скажете, нечестно? Ну так это и не олимпийские игры.

Прежде чем выполнять немногочисленные задания, так или иначе связанные с «водными процедурами», не поленитесь пройти тренировку из цикла «как правильно водить моторную лодку». Небезызвестная миссия, где нужно догнать одного из своих бывших товарищей и как следует его наказать, выполняется гораздо легче при наличии «сертификата об окончании учебы». Ведь, получив необходимые знания (а заодно — освоившись с запутанной физической системой), вы будете управляться с водным транспортом куда увереннее, да и соответствующие показатели здорово возрастут. Да, чуть не забыл: необходимая школа находится на полуострове справа от шоссе, ведущего из Лос-Сантоса в Лас-Вентурас, — чуть дальше знаменитого «красного» моста.

ЛКИ



Красотища... Только бы не врезаться в мост!

ЖАНР

стратегия

РАЗРАБОТЧИК

Paradox Entertainment

ИЗДАТЕЛЬ

Snowball Interactive

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Викториа, Европа I, Европа II, День Победы

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Требуется — 450MHz, 128MB, video 4MB

Рекомендуется — 800MHz, 512MB, video 8MB

МУЛЬТИПЛЕЕР

интернет, локальная сеть

СКОЛЬКО ДИСКОВ

1 CD

АДРЕС В СЕТИ

www.paradoxplaza.com

Не будет
преувеличением
сказать, что война
против России
выиграна за 14 дней

Ф. Гальдер,
начальник немецкого
генштаба, середина
лета 1941 года

Необходимо
перемирие...

Он же, конец осени
1941 года

«Барбаросса» за
Советский Союз —
довольно сложный,
но, пожалуй, один из
самых интересных
отдельных сценариев
«Дня Победы». Его
отличительная
особенность —
играть приходится в
условиях серьезного
качественного (а
поначалу — и
количественного)
превосходства
противника.

**МЫ ДОЛГО МОЛЧА
ОТСТУПАЛИ**

Итак, война началась, а у нас, как всегда, ничего не готово. Поставив игру на паузу, оценим силы, вверенные нам Родиной. Невооруженным глазом видно, что почти все дивизии укомплектованы едва наполовину, а танковые части в основном представлены легкими БТ. Сокрушить вермахт этим войском не выйдет, так что фантазии на тему взятия Берлина и войны малой кровью на чужой территории рассматривайте как происки германской разведки, по крайней мере, поначалу. Первое, что мы делаем после распределения командующих по армиям, — это начинаем отходить.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** почему-то в качестве командующих доступны генералы, к июню 41-го уже давно покойные. К примеру, Тухачевский, расстрелянный еще в 37-м, тут живет и здравствует.

Такое позорное действие объясняется очень просто — немцы и так нас сомнут под клич «Дойчланд юбер аллес!», но, если удар придется в пустоту, войска не понесут катастрофических потерь

— и смогут отыгаться позднее. Естественно, отступление должно проходить не абы куда — постарайтесь создавать группировки по двадцать-тридцать-сорок дивизий — именно им предстоит впоследствии превратить поражение в победу.

■ **НА ЗАМЕТКУ:** естественный вопрос — «почему так много?!» Так вот, это мало. Вермахт в игре — как и в жизни — чудовищно устойчив в обороне. Так что войск на решающих направлениях должно быть очень много.

Отводите армии на удобные для обороны рубежи — в вашем распоряжении уйма болот, лесов

и рек, осложняющих продвижение агрессору и облегчающих оборону нам. При этом как чумы бойтесь окружений. Дивизии, какими бы они ни были, — на вес золота, и если какие-то из них останутся в кольце, их будет очень не хватать в дальнейшем. А АИ окружать очень любит. Так что, если увидите, что немцы могут перерезать пути отхода какой-нибудь группировке, — не жадничайте. Отдайте вражине территорию — потом отберете.

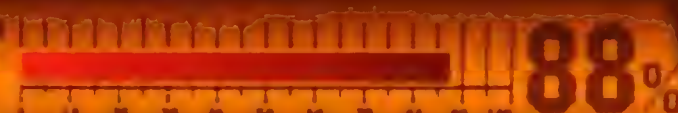
В Заполярье войск хватает только на то, чтобы с боями отступать. Мурманск, в принципе,

КАК ЭТО БЫЛО В РЕАЛЬНОСТИ

Советские войска встретили войну недоразвернутыми и неотмобилизованными. Немцы фактически перемалывали по частям не успевшие подготовиться к встрече супостата и разорванные на несколько «тонких красных линий» стратегические эшелоны соединения. Уже через неделю войны немцы взяли Минск, а осенью 41-го советские войска постигли величайшие в их истории катастрофы под Киевом и Вязьмой. Однако отчаянное сопротивление отрезанных частей, усталость солдат вермахта и наступающая зима сделали свое дело — блицкриг забуксовал, а в конце осени нацисты окончательно остановились буквально у окраин советской столицы. 5 декабря 1941 Красная Армия перешла в первое свое успешное контрнаступление. Паровой каток молниеносной войны, едва не задавив страну, был сломан у ворот Москвы и Ленинграда, но до победы оставалось еще больше трех лет.

ВОЛЬНООПРЕДЕЛЯЮЩИЙСЯ МАРЕК

РЕЙТИНГ



88%

НАГРАДА ЖУРНАЛА



День Победы II

Похороним «Барбароссу»!



➔ **Старт. Оцените укомплектованность соединений. Сердце кровью обливаётся, когда видишь три дивизии, суммарной численностью не дотягивающие до одной!**

не очень жалко, но, ежели неохота отдавать 5-очковый город, можно усилить этот участок парой дивизий — должно хватить. С тремя-четырьмя дивизиями сверх имеющихся изначально уже можно даже переходить к наступательным операциям. Хотя смысл в этом есть, только если вы почему-то очень не любите Финляндию. Очков за провинции страны Суоми не дадут — хоть Хельсинки возьми и Маннергейма повесь на площади за левую ногу.

В Прибалтике лучше всего создавать рубеж по Западной Двине. Войск там не так много, но реки форсировать тяжело, а наши армии еще и в лесах... но если, несмотря на все это, немец оборону проломит, срочно подтягивайте резервы и выковыривайте его из-за реки: наци могут проскочить далеко — а там и Рига, и Таллинн, и до Ленинграда рукой подать...

В центре, в принципе, реально удержать даже Вильнюс, но это по желанию. Минск оборонить очень желательно, а Смоленск и Киев нельзя сдавать в любом случае — намучаетесь потом выковыривать оттуда окопавшегося противника. На юге можно отступить за Днестр, но с прорывом за реку, ежели таковой нарисуеться, будет тяжело справиться. У AI есть малоприятное свойство — ломиться вперед, не обращая внимания на такие приземленные материи, как перерезанные коммуникации. Бывало, что введенная в прорыв еще перед Днепром дивизия доезжала аж до Харькова, где, наконец, и съедалась.

Через несколько дней после начала войны из Ставки придет

директива № 2, еще усложняющая и без того тяжелое положение. Организация и огневая мощь войск упадут. Ее надо просто пережить — спустя некоторое время люди наверху одумаются и издадут несколько подправляющую положение директиву № 3. К моменту, когда произойдет событие «Великая Отечественная война», повышающее параметры нашим орлам, отступление можно прекращать — и начинать потихоньку гнать фрицев назад.

Флот смело выводим в море. Утопить его немцы все равно вряд ли смогут, а сам он может оказать кое-какую помощь своим, обстреливая побережье.

■ **НА ЗАМЕТКУ:** находятся желающие собрать где-нибудь в Крыму транспортную авиацию и десантные дивизии, после чего бросить ограниченный контингент крылатой пехоты в тыл противнику. Идея, как правило, себя не оправдывает: десантников замучивают быстро, а эффект редко бывает значительным. Можно, однако, быстро доставлять небесных джигитов в пустые провинции, которые нужно занять для завершения окружения.

МЫ РВЕМСЯ НА ЗАПАД

Немцы, скорее всего, все равно будут потихоньку наступать первые недели. Однако наши войска уже несколько восстановили численность и организацию, так что им будет что противопоставить. Можно просто оттеснять агрессоров, нанося удары «острием против острия». Но это не наш выбор — отступившая дивизия восстанавливает численность, организацию

— и снова полезет в бой. Надо ли нам это? Куда лучше сдать вермахту провинцию, а затем ударить по секторам, расположенным у них в тылу, и окружить несчастных. Отрезанную часть лучше не пытаться разбить сразу, а закрепиться на отвоеванных позициях и мариновать ее, пока боеспособность окруженцев не приблизится к нулю. Можно и не ждать, пока немцы ударят, а собрать дивизий по 20-40 на каждом фланге и попытаться окружить понравившуюся провинцию. Гораздо легче это делать, если окопавшийся там враг занят чем-нибудь. Например, атакой на сектор прямо перед собою.

Время работает на нас — понемногу подходят подкрепления, а немцы, наоборот, если вы их такти окружаете, уменьшаются числом. Уже где-нибудь в августе, а то и в июле, можно и самим начать активно действовать. Стратегия та же: концентрация сил — удары по флангам — окружение. Не надо страдать гигантоманией — отрезать сразу три-четыре набитых неприятельскими войсками зоны соблазнительно, спорно нет, но намучаетесь с их истреблением, а за это время могут убежать товарищи снаружи и деблокировать, казалось бы, попавших в мышеловку. Вообще, AI очень активно контратакует, так что имейте в виду возможность и не пробиться с первой попытки туда, куда рветесь.

Лучше и не пытаться атаковать позиции, занимаемые большим количеством злобных бюргеров. Помните: качественно наци вас превосходят, так что на три-четыре немецких дивизии лучше всего натравить дюжину своих. И то не факт, что русские одолеют. Особенно ежели колбасники со шмайссерками засели в лесу, на болоте или за речкой.

При правильных действиях советского командования германской армии не удастся дойти даже до Минска и Риги. Когда почувствуете, что вермахт начал выдыхаться, а свежих войск в виде подкреплений подошло достаточно, стоит задуматься и о топтании кирзовым сапогом площадей Берлина. Только не увлекайтесь — компьютер, даром что «искусственный идиот», тоже осведомлен о возможности отрезать вырвавшихся вперед освободителей. Так что сначала расширяйте прорывы, чтобы не отсекали, а потом уже двигайтесь дальше. Вполне реально закончить войну в Берлине.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** кстати, о подкреплениях. В настоящую Великую Отечественную советская мобилизационная машина разогналась настолько, что до конца 1941 года сформировали и переформировали порядка восьмисот (!!) дивизий и их эквивалентов.

■ **ЭТО ВАЖНО:** следите за количеством оставшихся ресурсов! Они вовсе не бесконечны, а остаться без военных припасов, а тем паче без людей в пикантный момент освобождения, скажем, Польши — это будет... счастье мазохиста. Если чего-то ценного осталось совсем мало, просто временно сбавьте активность — ресурсы восстановятся. А людские резервы можно пополнить за счет расформирования ополчения и/или кавалерии.



➔ **Даже если вы — реинкарнация Наполеона/Василевского/принца Евгения, поначалу экран будет выглядеть именно так.**

Как дать герою имя

В полемике между теми, кто считает, что имя — это просто набор звуков, и теми, кто считает, что имя — это нечто большее, есть много точек зрения. Иначе как быть ему важной особой, Топорщить усы и держать хвост трубой? Звучат они мудрым и величественным карлом: Это Мамустрин, Кевин и Каринелит, Это Бамбурица и кот Джеллиотрум. Духи котов с обаянием своим несли!

«Кошки»



Обитатели почти всех виртуальных миров лишены привилегии, которая есть у реальных жителей России, США и многих других стран: они не могут сменить имя, данное им при рождении. Так было еще в MUD 1978-го года, и так остается в играх наших дней. Это совсем не случайно: ведь, в отличие от настоящей жизни, в игре имя — единственное, по чему вас можно по-настоящему опознать...

Поэтому бывалые «землепроходим-

цы», создавая очередного героя, тщательно обдумывают его имя. Тем удивительнее, что в любом виртуальном мире мы встречаем столько глупых имен, которые располагают встречных против их обладателя.

Эта статья — о том, как не ошибиться с выбором имени персонажу. В ней будет очень часто встречаться слово «не»: ведь в сущности для удачного имени достаточно не делать грубых ошибок при его создании...

ЧЕГО МЫ ХОТИМ ОТ ИМЕНИ?

Многие стремятся придумать персонажу такое имя, чтобы все в восхищении восклицали: «Оооо!».

Но так ли это нужно? В жизни от вас, поди, редко можно услышать: «Какое красивое имя/фамилия!»... А вот «Какая смешная фамилия!» — это вы, скорее всего, говорите или, по крайней мере, думаете гораздо чаще. Яркие, броские фамилии слишком

часто кажутся нелепыми, вычурными или просто глупыми; почему же с игровыми именами должно быть иначе?

Я встречал персонажей с восхитительными именами, но даже у матерых игроков они получаются довольно редко. А вот те, кто на пути к чудесному имени породил что-то неудобоваримое, попадают на каждом шагу.

Скажу вам прямо: не гонитесь за шедевром. При хорошей игре вы прославите своего персонажа и с не очень броским именем, а вот откровенный промах будет постоянно мешать создавать репутацию.

Главная задача: имя не должно никого раздражать, не должно заставлять его обладателя казаться глупым (разве что вы решили играть шута?) и должно соответствовать духу мира.

На последнем стоит остановиться подробнее. Виртуальные миры — либо ролевые, либо, как минимум, с элементами отыгрыша роли. А потому невероятно важно, чтобы персонаж казался логичной деталью окружающего его мира. Требования здесь могут быть разными: например, если игровой мир прописан слабо, ограничений меньше. И даже в одном и том же World of Warcraft на специализированном «ролевом» сервере рамки намного жестче, чем на «обычном».

И все-таки ограничения есть всегда. В любой ролевке всегда будут имена, которые там будут выглядеть неуместно.

Некоторые считают, что о духе мира заботиться не нужно.

Аргументируют они это так: вот я зашел в игру такую-то, оглядываюсь, а вокруг... (далее следует перечисление дурацких имен). Причем такие-то и такие-то, дескать, уже высокого уровня, значит...

Или так: я в виртуальных мирах вот уже три года, дорастал до того-то и того-то, делал то-то и то-то, а звался при этом — Чайник. И что? Не мешало! Значит...

Ничего это не значит.

Имя может вредить (и помогать) по-разному. Например, привлекать к вам в компанию людей недалеких и отталкивать тех, кто поумнее, так что в результате после долгой игры вы решите, что в этом мире собрались в основном балбесы. Но при этом те, кто вежливо отклонил ваше предложение об общей гильдии или совместном походе, вам не скажут, что им не понравилось имя — это неловко и неприлично...

Некоторые имена ставят на вас несмысленное клеймо новичка; тоже радости мало, но понять, что не так, почти невозможно. Слишком часто растолковывают вам элементарные вещи, завывают для вас необходимый уровень для вхождения в группу? Это можно объяснить тысячей других причин...

Самое противное здесь то, что ошибка при выборе имени срывает неясно. Вам редко будут говорить: «Фу, какое глупое имя!» — разве что оно совсем уж из рук вон. Выражения лиц игроков вы не видите, и не узнаете, если при виде вашего персонажа всех передергивает... Даже форум фанатов — и тот, как правило, не по-



может, хотя там как раз могут похвалить за удачный выбор. Проще всего — последовать нижеприведенным советам; тогда шансы прогадать намного ниже.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: вообще, неприязнь в виртуальных мирах часто неочевидна. Немногие хамы проявляют ее активно, но... Казалось бы, что особенного в том, что на Battleground'e игрок вместо погоны за флагом отвлекся, чтобы лишний раз пристукнуть не особенно мешающего противника? Может, он просто плохо играет... А на самом деле этот противник как-то сделал в чей-то адрес оскорбительный жест. Дело было не вчера, но осадок остался.

НЕ МУДРСТВУЯ ЛУКАВО

Для того, чтобы создать «достойное» имя в мире фэнтези, на самом деле достаточно выбрать буквосочетание, которое абсолютно ничего не значит. И — вы, возможно, удивитесь, но оно чаще всего будет «работать» лучше имени со смыслом. Впрочем, и тут нужно соблюсти несколько правил.

Прежде всего, имя должно быть благозвучным. По крайней мере, таким, чтобы его мог произнести без запинки и русский, и (если мир не русскоязычный) англичанин или, скажем, итальянец.

Далее, оно должно быть не очень длинным (12-14 символов — предел), а также более-менее разумно выглядеть на письме. Например, если в вашем имени встречается буквосочетание hk, почти все будут вечно путать его с kh, что и неприятно, и неудобно — например, когда пытаются что-нибудь переслать вам или пригласить в группу (а в текстовых мирах зачастую просто смертельно — сбилась команда вас вылечить, и прощай, жизнь молодая...).

Кстати, в текстовых мирах даже 12 символов в имени — многовато, именно потому, что ваше имя — часть команды. Там лучше ограничиваться 7-8 буквами.

Наконец, подумайте о том, как будут это имя сокращать. Dumbarto — может быть, неплохое имя, если бы не тот факт, что «кратко» вас будут постоянно звать Dumb, то есть тупица...

Если же в нашей игре действуют люди будущего или, наоборот, прошлого, но нашего, земного — то им вполне пойдут реально существующие имена подходящих национальностей. Надо только избегать:

- чересчур банальных имен (Джон Смит);
- ошибок в правописании (Jon вместо John, Yuliy вместо Julius);
- имен знаменитостей, особенно современных.

Что интересно, в фэнтези иног-

да годятся слегка искаженные реальные имена. Оно и понятно: столпы жанра нередко их использовали, да и в играх (тот же World of Warcraft...) такой прием — не редкость. Но это — путь для людей опытных, которые хорошо понимают, что делают.

ПРОБУЕМ НА СЛУХ

Даже ничего не значащее фэнтези-имя может, тем не менее, хорошо или плохо подходить выбранной расе. Не поленитесь изучить, как в этом мире обычно зовут гнома или там тролля, чтобы не попасть впросак. Причем изучать стоит, естественно, не персонажей игроков, а NPC.

Некоторые идеи довольно очевидны.

Например, обилие звуков «з», «р», «г», «к», «у», а также обилие рычащих и шипящих согласных и недостаток гласных традиционно соответствует оркам, иногда годится гному, но очень плохо подойдет эльфу.

«Л», «ф», «м», «н», «э» и большое количество гласных характерно для эльфов в большинстве миров.

Со времен Старшей Эдды гномы традиционно оканчивают свои имена на «и» или «н».

Люди, занимающиеся всякого рода магией, а также священники традиционно оканчивают имя латинским «-ус».

И так далее. Закономерностей можно найти еще немало, но лучше все-таки изучить опыт конкретного игрового мира — вдруг там особые традиции?

ХОРОШО ЛИ БРАТЬ ЧУЖОЕ?

Один из самых сложных вопросов в выборе имени — стоит или нет брать имена известных книжных или киношных героев?

Иногда, по-видимому, в этом нет ничего дурного. Если, конечно, имя само по себе соответствует выбранному миру, расе и типу персонажа. Но...



...Вы собрались создать героя-эльфа, и вам в качестве прообраза очень нравится Леголас? Бывает. Но только он нравится еще тысяче человек. И потому на вашего героя будут смотреть так, словно он постоянно рассказывает бородастые анекдоты — от избитого имени просто скулы сводит.

Самое ужасное — когда оказывается, что нужное имя уже занято, но отказываться от «замечательной идеи» не хочется. Тогда неопытный

игрок берет «классическое» имя и слегка его изменяет. И вот появляются: Aragorne, Aragoorn, Arahorn, Arogorn, Aragoern... Брррр!



■ ЭТО ВАЖНО: если вы выбрали имя известного персонажа, и оказалось, что оно занято — откажитесь от этой идеи полностью. Выбирайте с начала. Нет ничего кошмарнее, чем все эти арагоорны и леголазы: уважать такого почти невозможно. Сердцу не прикажешь... Я знавал игроков, которые в World of Warcraft выступали исключительно за Орду просто потому, что не желали воевать бок о бок с арагоорнами. И их трудно осудить. Конечно, у Орды есть грешники и гришнуки, но их всяко меньше...

Если уж брать имя из книги, то пусть оно принадлежит там, как минимум, не одному из главных героев. Арагорн, Леголас или Гэндальф, как уже говорилось, не годятся категорически, а Бергил или Форлонг, хотя родом из той же книги, намного лучше. Джордановские Ранд, Морейн или Баалзамон встречаются в изобилии (пореже, чем Леголас, и все же...), а Вейрамон или Бзил не слишком востребованы. Танис и Рейстлин для вашего alter ego не подойдут точно, а Дерек, быть может, и сойдет.

Поскольку в большинстве книг положительных героев намного больше, чем злодеев, к именам всяческих орков и черных магов все эти правила применяются более жестко. Того же орка Гришнака не назовешь центральным персонажем «Властелина колец», но вариаций на эту тему среди орков куда больше, чем хотелось бы. А баалзамонов во всех вариантах намного больше,

чем рандов (отчасти, правда, потому, что это имя длиннее, и его легче калечить).

Помимо всего прочего, главных героев не стоит брать потому, что их имена воспринимаются как хвастовство. Вы берете у героя популярность взаимы, а отдавать придется с большими процентами. Те, кому случалось бывать среди ролеви-ков, знают: многие пытаются в

качестве «тусовочного» брать имя одного из главных героев, допустим, Толкина — но лишь единицам удастся носить их с достоинством. Надо быть поистине великим ролевиком, чтобы вас звали Гэндальфом без доли издевки...

Намного лучше обычно работают имена из мифов. Тут тоже не стоит хвататься за зевсов, гераклов, одинов и торов, но мифологический словарь или текст древней легенды предложит массу вариантов: второстепенные герои, вторые-третьи-четвертые имена богов...

Тут тоже очень важно узнать, как имя пишется правильно. Или уж менять, но — так, чтобы это не выглядело орфографической ошибкой. Я когда-то взял для своего героя имя Бассарей (это одно из прозвищ-титлов Диониса), но правильное написание — Bassaraios — показалось слишком громоздким, и я транслитерировал русский вариант — Bassarey. Получилось «имя по мотивам»; так делать можно, только осторожно.

ИМЯ С ПЕРЕВОДОМ

Нередко есть соблазн выбрать себе имя, которое переводится. Взять какое-нибудь звонкое словосочетание, вроде «Стальной кулак», и перевести на английский.

Хорошо ли это? Когда как.

С одной стороны, в фантастике значимые имена — дело обычное, а в фэнтези это может быть не именем, а прозвищем (вроде «Дубоцит»). Некоторые расы (как, скажем, хоббиты у Толкина или таурены в World of Warcraft) но-



сят значимые «фамилии». В кавычках — потому, что для таурина это на самом деле не фамилия, а как раз имя. Таурины стилизованы под индейцев, и всякие там Melor Stonehoof — это что-то вроде «Чингачгук Большой Змей».

С другой стороны, такое имя должно быть, во-первых, отлично оправдано традициями расы персонажа, во-вторых, не быть хвастливым или банальным.

Например, на ролевом сервере World of Warcraft вы почти наверняка будете на положении парии (да и на обычном вам не будут особо рады), если в вашем имени будут такие корни: lord, lady, man, master, killer, slayer, destroyer, crazy, blood... Также почти в любой игре обречены на презрение имена с «хвалебными» прилагательными: steel, great, а уж тем более cool...

Единственное исключение из этих правил — если удалось придумать удачный и в то же время вполне находящийся в рамках мира каламбур. Но тут надо тоже быть очень осторожным: весьма возможно, что ваше новое изобретение для англоговорящего игрока — шутка с длинной седой бородой. Не поленитесь, сделайте поиск по придуманному имени (в том числе с пробелом между корнями) на Google: если увидите кучу ссылок — откажитесь от этой мысли. И вообще, заниматься такими делами стоит лишь тогда, когда вы действительно хорошо знаете английский.

Еще один дурной тон, который, увы, встречается крайне часто — это вариации на тему выбранной расы или класса. Всякие там Greyelf, Warlock, Hordewarrior воспринимаются как персонажи без имени. В духе: «вот ведь недотепа, даже имя придумать не смог».

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: недавно видел в одной игре персонажа, который на конкурсе «самых глупых имен» может претендовать на первое место. Звали его Gendalphwarlokk. Это же надо — одним ударом нарушить штук пять правил!

В фантастике — свой набор «неприличностей»: star, spark, ray, space, burst, light... Их опознать нетрудно: возьмите дешевый роман про космическую войну и посмотрите на ходовые фамилии. Старлайты, спарксы и берсты ходят табунами. К слову, в фэнтези-мирах этого тоже лучше избегать.

Цвет как часть имени сам по себе не запрещен, но ничего не добавляет. Имя вроде Redwolf не слишком раздражает, но воспринимается как «никакое». Иван Иванович Иванов. Металлы — gold, silver, iron — достаточно негативны, с bronze получше, но тоже не стоит злоупотреблять. Про steel

уже упоминалось, это самый противный случай, потому как и хвастливо, и зажевано.

Ну и, уж конечно, имя не должно быть оскорбительным. Откровенные ругательства будут, вероятно, просто удалены администрацией игры — вместе с персонажем, а то и с паролем. Да и с менее грубыми именами — намучаетесь. Оскорбление игрока еще может иметь смысл, если вы наносите его одному конкретному человеку (и то — как посмотреть), но «оптом» это точно будет вам во вред.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: между прочим, это еще одна причина, по которой killer'ы и slayer'ы часто не выживают. Видал я на PVP-сервере персонажа по имени Trollslayer; всякий пробежавший мимо тролль-РС, даже намного более высокого уровня, откладывал свои спешные дела для того, чтобы лишний раз пристукнуть незадачливого «убийцу». Из солидарности так же поступали орки и таурины... В общем, стоило ему перешагнуть 20-й уровень, когда приходится покинуть безопасные земли — как Фортуна повернулась к нему задом. Будь он какой-нибудь Murlocslayer, все было бы куда проще (мурлоками игроки не бывают, а NPC не обидчивы), но это все равно не лучший выбор.

■ ЭТО ВАЖНО: вообще, если вы убиваете чье-то персонажа — это намного меньший повод для мести, чем то же самое, но с оскорбительным жестом или смехом по адресу жертвы. Убиваете-то вы персонажа, а оскорбляете — игрока! И за это вы, с большой долей вероятности, поплатитесь.

А если вы сделали в «значимом» имени орфографическую ошибку — лучше, как только заметили это, смените героя. Дешевле обойдется!

НА РОДНОМ ЯЗЫКЕ

Ну, и самая любимая выходка наших с вами соотечественников — это показывать всеми силами, что за персонажа такого-то играет русский.

Начнем с того, что делать это имеет смысл только в том случае, если с английским языком у вас совсем плохо. Ведь далеко не факт, что вы порадуете таким именем даже своих соотечествен-

ников: многие желают видеть в игре персонажа — гнома, а не игрока — русского. Причем так сложилось (и далеко не случайно), что как раз лучшие игроки и не любят таких фокусов.

А уж иностранцев — если они поймут, в чем дело, что вполне вероятно — вы почти наверняка настроите против себя. У русских в большинстве виртуальных миров репутация неважная, и это, увы, во многом заслуженно; почему — смотрите в статье «Русские в сети» (на сайте www.lki.ru).

Самый отвратительный способ — попытка изображать английскими буквами русские. Всякие там МУТЬКА или БЕЖИЕС просто бесят иностранцев (они быстро понимают, что тут что-то не так, а имя категорически не звучит), да и соотечественников, которые помнее. К тому же в таких именах обычно нужно много больших букв (ряд игр это позволяет), а имя с большими буквами в середине слова вызывает отвращение *всегда*. Даже у тех, кто в принципе не против таких шуток: если оно помозолит глаза некоторое время — накапливается раздражение.

Другой очень неудачный путь — брать обычные русские имена. Если вашего персонажа зовут Vova, а тем паче Vovochka или Vovan — многие приличные игроки с вами дружить не захотят. Иностранцы — потому, что такие вещи неплохо ими распознаются, а свои — потому, что это дико режет глаз.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: второй претендент на почетный приз «самое дурацкое имя» встретился мне лет десять назад. Звали его BOBAN4UK. В это почти невозможно поверить, но я четырежды видел его труп на главной площади города. Для того, чтобы убить персонажа на глазах у стражи, нужно было изрядное хитроумие — но на что не идут люди, чтобы донести до кого-то мысль, что он здесь нежелателен...

Немного лучше — русские слова. Эти по большей части задевают только «своих», но, как ни странно, довольно сильно. Какой-нибудь Porosenok в английском тексте выглядит чужеродным элементом; а значит, даже если поначалу встретить соотечественника приятно, впоследствии по-прежнему копят негативные эмоции.

Тут читатель может возразить, что не раз встречал людей, которым это нравится. Вполне возможно. Но... это провоцирует вхождение во вполне определенный круг. Если вам хочется постоянно волей-неволей попадать в какой-нибудь «самый крутой русский клан, который показывает всем буржуйам кузькину мать» — делайте так, кто ж запретит. Но не жалуйтесь, что люди вокруг подобрались скучные и неумные. Так будет случаться нередко. Будут и нормальные, и честные новички... но вы себя сразу ограничиваете, выбрав такое имя.

Я знаю ровно один способ показывать свое русское происхождение, ни в чем себя притом не ущемляя. Но он, скажу честно, непрост, и делать это стоит — повторюсь — только тогда, когда вам *настоятельно* нужно, чтобы к вам обращались по-русски.

Для этого надо брать персонажей из русской литературы, которые звучат вполне в стиле мира, но при этом что-то говорят посвященным. Например, Фарлаф или Будах. Конечно, те, кто не читал «Руслана и Людмилу» и «Трудно быть богом» соответственно, не поймут и не оценят, но зато и нежелательного внимания не будет. Только, как уже говорилось, не хватайтесь за главных героев: Румата, например, будет слишком хвастливым именем, и это сыграет вам в минус.



Напоследок еще раз повторю главный совет: не гонитесь за значащими именами. Имя редко может улучшить впечатление о человеке, но запросто может его испортить. Если не уверены, что поступаете разумно — выберите что-нибудь нейтральное, лишь бы красиво звучало. Счастливых приключений! **АКИ**



FULL SPECTRUM WARRIOR™ TEN HAMMERS

ТЫ ГОТОВ?



КОМАНДУЙТЕ РАЗЛИЧНЫМИ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯМИ
Ваш выбор представлены легкая пехота и спецназ
США, а также интернациональные миротворческие войска.



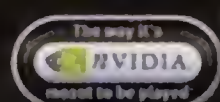
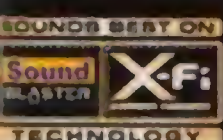
ИСПОЛЬЗУЙТЕ РЕАЛЬНЫЕ ТАКТИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ
12 уровней, заточенных под командные действия —
уничтожьте врага с помощью стратегических навыков,
тактического мастерства и меткой стрельбы.



РАЗНООБРАЗНЫЕ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ РЕЖИМЫ
В том числе Cooperative и Deathmatch (Коалиция против
Повстанцев).

САМЫЙ РЕАЛИСТИЧНЫЙ И ДОСТОВЕРНЫЙ ТАКТИЧЕСКИЙ ШУТЕР

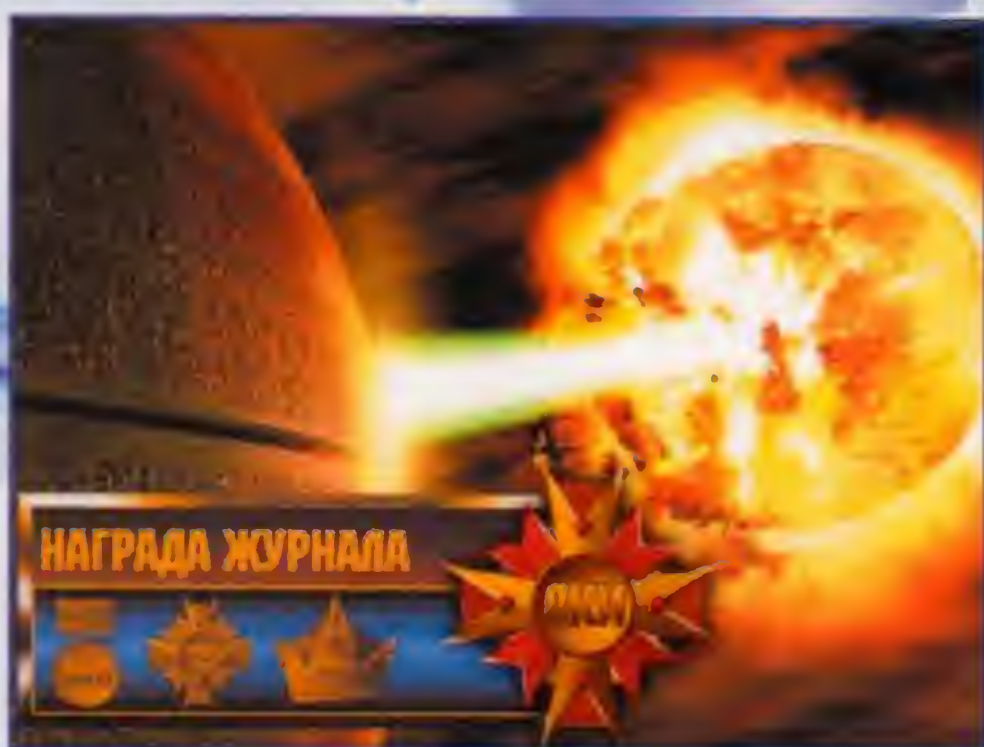
WWW.FULLSPECTRUMWARRIOR.COM



Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (495) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

© 2006 Pandemic Studios, LLC. All Rights Reserved. Pandemic®, the Pandemic logo® and Full Spectrum Warrior™ are trademarks and/or registered trademarks of Pandemic Studios, LLC and are reproduced under license only. Exclusively licensed by THQ Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. NVIDIA, the NVIDIA Logo, GeForce and "The Way It's Meant to be Played" Logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries.





Ogame

Сильные мира сего

ЖАНР

Браузерная интернет-стратегия

РАЗРАБОТЧИКИ

Gameforge GmbH

НА ЧТО ПОХОЖЕ

NestingSphere, Stars!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

браузер

АДРЕС В СЕТИ

www.ogame.ru

Близилось утро... Вот очередной флот вернулся с добычей — 200 тысячами металла и 100 тысячами кристаллов. Дейтерия на этой планете почти не было — его отсутствие больно ударило по подвижности флота. Параллельно завершились переговоры с главой очередного альянса: пакт о ненападении все же был заключен. Так прошла очередная ночь. Ночь с Ogame'ом. С тех пор, как он плотно вошел в нашу жизнь, прошло более полугода, его притягательность осталась неизменной, а интерес к игре и не думал угасать...

ВЫБОР СТРАТЕГИИ

Как известно, игроков в Ogame можно условно разделить на две категории: это шахтеры и воины. Давайте попробуем подробнее рассмотреть преимущества и недостатки каж-

дой из манер игры, чтобы обрисовать возможные сценарии развития.

Играя в чистом «шахтерском» варианте, вы сможете куда меньше времени тратить на игру, но без военного флота ваш потолок — Тор 10. Выше возможно подняться только на ранних стадиях игры. Тут советов будет немного. Если вы решили так играть, то лучше расположить все планеты в одной системе, не забыв подумать о количестве полей.

■ ЭТО ВАЖНО: если вы собрались посвятить игре много времени, то нет смысла «оставлять в живых» планету с количеством полей менее 180, так как впоследствии терраформеры обойдутся слишком дорого. Избежать маленьких планет можно, раз за разом колонизируя нужное вам место, затем уничтожая планету (если ее размер вас не устраивает) и снова колонизируя. Поэтому достаточно облюбовать место, а затем заселять его нужное количество раз — диаметр планеты будет все время меняться.

Чуть более активный вариант шахтера — шахтер-мародер. Этот игрок обладает небольшим флотом, который находится на планете с мощной обороной и специализируется на грабеже неактивных или совсем сла-

бых игроков. В таком случае можно добраться до первых мест, но только при изобилии времени для игры.

И, наконец, чтобы занять действительно лидирующие позиции в игре, необходимо примерить на себя образ воина. Именно те люди, которые не ограничивают себя хозяйством, а занимаются уничтожением вражеских флотов, преуспевают. Если вы твердо решили играть именно таким образом, то мы попытаемся дать вам несколько советов. Так как наша задача — дать вам базу необходимых знаний для самых высоких достижений, то именно на войне мы сконцентрируем основное внимание.

АРИФМЕТИКА ВОЙНЫ

*Счастье не вечно, слава слепа,
А королей выбирает толпа.
Мы вызываем судьбу на дуэль,
Нам наплевать, кто охотник,
кто цель!*

*Звезды мюзикла
«Ромео и Джульетта»*

Когда вы пройдете начальные фазы развития и сможете строить все возможные виды кораблей, то возникнет законный вопрос: что нужно строить и в каком соотношении? Для того, чтобы ответить на него, мы призывали на помощь весь наш опыт, а также знания многих ведущих игроков.

Конечно, основу флота должны составлять линкоры. К ним прилагаются легкие истребители, которые нужны не для усиления огневой мощи, а для «здоровья армии». То есть в первых раундах боя гибнут в основном именно легкие истребители, а сохранившаяся огневая мощь линкоров сможет принести вам победу в более поздних раундах. Но истребители нужны только в том случае, если вражеский флот ненамного меньше вашего. Если же у вас есть тысяча линкоров, а вашей целью стали 300 таких же кораблей, то легкие истребители в бою только помешают — увеличат потери.

Также могут очень пригодиться уничтожители. Один уничтожитель стоит в бою двух линкоров, но не тем он ценен. Они прекрасно справляются с плазменными орудиями, уничтожая их в больших количествах с минимальными потерями. Например, если ваш враг-шахтер поставил 50 плазменных орудий (имея в виду, что с линкорами лететь крайне невыгодно — потери огромны и не окупят прибыли), то, например, те же 300 уничтожителей справятся с приемлемыми потерями, а если плазменных орудий не так много, то и вообще без них.

Если противник усилил планету ракетными установками и легкими лазерами, то преодолеть их помогут бомбардировщики — их скорострелы заставят смолкнуть орудийные батареи. До получения восьмого уровня гиперпространственного двигателя эти корабли будут двигаться слишком медленно, поэтому их должно быть максимум 5% от числа линкоров. Когда же восьмой уровень будет достигнут, то их количество можно довести до 6-8%...

■ ЭТО ВАЖНО: особенность бомбардировщиков в том, что они потребляют крайне много дейтерия, иногда нужное количество топлива даже превышает грузоподъемность корабля. Поэтому использовать бомбардировщики нужно только в составе больших флотов либо посылать с ними транспорты.

И еще — не нужно забывать о переработчиках; их количество должно составлять примерно 60-70% от числа линкоров.

Доклад сенсора с луны на координатах [3:116:11] (LaG)

Передвижения флота

1:09:36	Флот, базирующийся на Wolf 3:137:10 возвратится с планеты Darkworld [3:137:15] назад на планету
1:09:37	Флот игрока LaG с планеты Луна [3:116:11] приближается к планете Wolf [3:137:10] Флот состоит из 5100 кораблей. (4314*Легкий истребитель, 785*Линкор, 1*Колонизатор) Приказ: Атаковать
1:20:11	Флот, базирующийся на Akella 3:137:8 возвратится с планеты Wolf [3:137:10] назад на планету
1:20:19	Флот, базирующийся на Kiba 3:137:9 возвратится с планеты Wolf [3:137:10] назад на планету
1:21:47	Флот, базирующийся на Claw 3:137:7 возвратится с планеты Wolf [3:137:10] назад на планету
2:19:04	Флот, базирующийся на Fang 3:136:4 возвратится с планеты Wolf [3:137:10] назад на планету
2:19:19	Флот, базирующийся на Hige 3:138:13 возвратится с планеты Wolf [3:137:10] назад на планету

Вот как выглядит сканирование луной, когда флот пойман.

Таким образом, на раннем этапе игры получается до 500 линкоров, а легкие истребители, уничтожители и бомбардировщики не нужны. Если у вас есть 1000 линкоров, то понадобится 5000-6000 легких истребителей, 100-150 уничтожителей и 50-80 бомбардировщиков (в зависимости от двигателя). Располагая таким флотом, можно попытаться строить звезды смерти. Хотя многие ведущие игроки начинают заказывать их только тогда, когда лун становится совсем много.

Далее количество легких истребителей растет: на 3000 линкоров примерно 4000 истребителей, на 6000 линкоров — 100 000, а на 12 000 линкоров — примерно 400 000 (хотя если у вас будет 12 000 линкоров, то вы наверняка будете знать все это не хуже авторов этой статьи).

Теперь можно поговорить о том, как же правильно использовать боевой флот. Конечно, если держать армаду все время на одной и той же планете, то рано или поздно вы разграбите и разгромите все флоты в округе (а летать больше чем на 30 систем следует только тогда, когда вы твердо уверены в успехе. Иначе затраты дейтерия вряд ли покроются). А так как средства все равно будут нужны, то разумнее всего сменить место дислокации. Конечно, можно перевести флот на одну из колоний, но и это лишь временная мера. Поэтому наиболее активные и агрессивные игроки имеют пару «перекидных колоний».

Что это такое? Перекидные колонии — это планеты, которые колонизируются только как место времен-

ной дислокации флота и не развиваются. Таких форпостов должно быть два — на один прилетает флот, а другой колонизируется через 40-50 систем. (Сразу оговоримся, что данная тактика правильна только в двух случаях — если вы обладаете одним из сильнейших флотов во вселенной и никто не сможет уничтожить вас с выгодой либо вы все время в сети. В противном случае следует колонизировать две планеты в одной системе, чтобы грамотно сохраняться). Таким образом, разграбив за 2-3 дня округу, вы перелетаете на новое «хлебное» место, не потратив при этом слишком много дейтерия. Хотя следует сразу отметить, что подобная тактика все равно сопряжена с очень большими затратами топлива — как показал опыт, агрессивный флотоводец вынужден выменивать дейтерий почти каждый день. Если вы обладаете флотом в 1000 линкоров (и всем тем, что должно к нему прилагаться), то средняя норма — 200-250 тысяч дейтерия в день. Решить эту проблему можно путем заключения торгового союза с одним или несколькими шахтерами. Эти игроки не имеют большого боевого флота, поэтому у них будет неминуемо скапливаться лишний дейтерий, который они всегда смогут продать. Если вы при этом пообещаете им протекторат, то вполне можно договориться на выгодных условиях (1 дейтерий = 1.3 кристалла = 2 металла и даже меньше).

■ **НА ЗАМЕТКУ:** если вы действительно станете горячим поклонником Ogame, то грабить и гро-

мить вражеские флоты лучше всего по ночам. Ведь большинство людей ночью спит. А почти все игроки Top-10 не дремлют.

Кстати, есть еще один интересный момент. Как правило, если игрок из Top-20 ставит где-то перекидную колонию, то в первую ночь его добыча будет высока. На следующую ночь — меньше, и так далее. Ведь, обнаружив колонию сильного игрока, люди стремятся увести свои корабли подальше. Есть нехитрый прием, с помощью которого можно не распугать округу сразу же после появления вашей колонии. Если вы не гонитесь за славой и не хотите, чтоб ваше имя жило в веках, то имеет смысл периодически его менять. Тогда соседи не сразу обращают внимание на появившуюся колонию неизвестного игрока, а громкое и знакомое имя может распугать всех еще до того, как ваш флот там появится.

ЛОВЛЯ ФЛОТОВ

Когда ваш флот станет одним из пятидесяти сильнейших, то ставить перекидные колонии стоит не в произвольное место, а туда, где есть луна. Причем даже неважно, чья луна (игрока вашего альянса или просто нейтрального игрока). В таких случаях чем слабее будет владелец луны, тем лучше для вас. Главное — чтобы на ней была сенсорная фаланга как можно большего уровня. Убедившись в этом, попытайтесь договориться с хозяином искусственного спутника о сотрудничестве в

поимке флотов, пообещав ему процент от прибыли (10-20%).

■ **ЭТО ЗАБАВНО:** иногда даже не приходится платить луновладельцу проценты. Зачастую игрок, который обладает луной, хочет отомстить тому, кто ее сделал. И он может пригласить сильного игрока вроде вас, посулив при этом вознаграждение. Таким образом, вы не только не платите за аренду, но и получаете прибыль в случае выполнения задания.

Редко кто отказывается от такого предложения, а вы получаете возможность заработать. Конечно, с помощью чужих фаланг вполне возможно ловить флоты, хотя это несколько сложнее, чем при наличии своей. Для этого есть как минимум пять способов.

1) Владелец луны высчитывает точное время прилета вражеского флота по серверному времени, прибавив к точному серверному времени время, которое показывал в этот же самый момент засечки таймер обратного отсчета на фаланге. (Чтоб было понятнее, рассмотрим на примере. Если вы — владелец фаланги и сговорились с обладателем сильного флота о поимке недруга, то нужно делать это примерно так. Впервые, выставить часы на вашем компьютере в точном соответствии с серверным временем. Далее дожидаться, когда часы покажут какую-то круглую цифру, например 01:40:00, и в этот момент гляньте на таймер обратного отсчета на фаланге. Допу-

Доклад сенсора с луны на координатах [2:228:5] (KPOBb)	
Передвижения флота	
0:27:43	Флот игрока Ernak с планеты KKND [3:3:11] приближается к планете Ride the Lighting[2:241:11] Флот состоит из 51 кораблей. (51*Большой транспорт) Приказ: Транспорт
0:28:26	Флот игрока evilin с планеты Evelin [1:49:7] приближается к планете Ride the Lighting[2:241:11] Флот состоит из 15 кораблей. (15*Большой транспорт) Приказ: Транспорт
0:28:39	Флот игрока evilin с планеты Matrix [1:49:5] приближается к планете Ride the Lighting[2:241:11] Флот состоит из 11 кораблей. (11*Большой транспорт) Приказ: Транспорт
0:29:00	Флот игрока Formula 1 с планеты Ferrari [2:35:5] приближается к планете Ride the Lighting[2:241:11] Флот состоит из 14 кораблей. (14*Большой транспорт) Приказ: Транспорт
0:29:33	Флот игрока evilin с планеты Terminator [1:49:15] приближается к планете Ride the Lighting[2:241:11] Флот состоит из 11 кораблей. (11*Большой транспорт) Приказ: Транспорт
0:29:46	Флот игрока Formula 1 с планеты Benetton [2:34:13] приближается к планете Ride the Lighting[2:241:11] Флот состоит из 13 кораблей. (13*Большой транспорт) Приказ: Транспорт
0:30:12	Флот игрока evilin с планеты Babylon [1:49:8] приближается к планете Ride the Lighting[2:241:11] Флот состоит из 13 кораблей. (13*Большой транспорт) Приказ: Транспорт
0:30:25	Флот игрока Formula 1 с планеты Jordan [2:39:5] приближается к планете Ride the Lighting[2:241:11] Флот состоит из 11 кораблей. (11*Большой транспорт) Приказ: Транспорт
0:30:29	Флот игрока Formula 1 с планеты Minardi [2:37:4] приближается к планете Ride the Lighting[2:241:11] Флот состоит из 8 кораблей. (8*Большой транспорт) Приказ: Транспорт
0:30:33	Флот игрока Eraser_v8 с планеты Eraser_v8 [3:231:5] приближается к планете Ride the Lighting[2:241:11] Флот состоит из 10 кораблей. (10*Большой транспорт) Приказ: Транспорт
0:30:37	Флот игрока Formula 1 с планеты McLaren [2:34:3] приближается к планете Ride the Lighting[2:241:11] Флот состоит из 8 кораблей. (8*Большой транспорт) Приказ: Транспорт
0:30:45	Флот игрока evilin с планеты Rambo [1:49:9] приближается к планете Ride the Lighting[2:241:11] Флот состоит из 9 кораблей. (9*Большой транспорт) Приказ: Транспорт
9:08:27	Флот, базировавшийся на Ride the Lighting [2:241:11] возвратился с планеты Поле обломков [2:240:5] назад на планету

0:31:14	Флот игрока Formula 1 с планеты Minardi [2:37:4] приближается к планете Ride the Lighting[2:241:11] Флот состоит из 6 кораблей. (6*Большой транспорт) Приказ: Транспорт
0:31:18	Флот игрока Eraser_v8 с планеты Eraser_v8 [3:231:5] приближается к планете Ride the Lighting[2:241:11] Флот состоит из 10 кораблей. (10*Большой транспорт) Приказ: Транспорт
0:31:22	Флот игрока Formula 1 с планеты McLaren [2:34:3] приближается к планете Ride the Lighting[2:241:11] Флот состоит из 8 кораблей. (8*Большой транспорт) Приказ: Транспорт
0:31:30	Флот игрока evilin с планеты Rambo [1:49:9] приближается к планете Ride the Lighting[2:241:11] Флот состоит из 9 кораблей. (9*Большой транспорт) Приказ: Транспорт
0:32:03	Флот игрока Formula 1 с планеты Sauber [2:36:4] приближается к планете Ride the Lighting[2:241:11] Флот состоит из 8 кораблей. (8*Большой транспорт) Приказ: Транспорт
0:32:20	Флот игрока Formula 1 с планеты Williams [2:33:13] приближается к планете Ride the Lighting[2:241:11] Флот состоит из 8 кораблей. (8*Большой транспорт) Приказ: Транспорт
0:32:30	Флот игрока evilin с планеты Cobra [1:49:2] приближается к планете Ride the Lighting[2:241:11] Флот состоит из 4 кораблей. (4*Большой транспорт) Приказ: Транспорт
0:33:15	Флот игрока evilin с планеты Lexus [1:49:1] приближается к планете Ride the Lighting[2:241:11] Флот состоит из 12 кораблей. (10*Малый транспорт, 2*Большой транспорт) Приказ: Транспорт
0:34:08	Флот игрока Formula 1 с планеты Bar [2:34:4] приближается к планете Ride the Lighting[2:241:11] Флот состоит из 8 кораблей. (8*Большой транспорт) Приказ: Транспорт
0:34:17	Флот с планеты Ride the Lighting [2:241:11] достигнет планеты Поле обломков [2:240:5]
2:10:54	Флот игрока Eraser_v8 с планеты saturn 125 [4:341:5] приближается к планете Ride the Lighting[2:241:11] Флот состоит из 10 кораблей. (10*Большой транспорт) Приказ: Транспорт
3:25:05	Флот игрока Eraser_v8 с планеты Jupiter 171 [5:333:7] приближается к планете Ride the Lighting[2:241:11] Флот состоит из 10 кораблей. (10*Большой транспорт) Приказ: Транспорт
3:26:03	Флот игрока Eraser_v8 с планеты Venera 250 [4:340:4] приближается к планете Ride the Lighting[2:241:11] Флот состоит из 24 кораблей. (15*Малый транспорт, 9*Большой транспорт) Приказ: Транспорт
4:56:47	Флот игрока Eraser_v8 с планеты Mars 121 [5:333:8] приближается к планете Ride the Lighting[2:241:11] Флот состоит из 33 кораблей. (33*Малый транспорт) Приказ: Транспорт
9:08:27	Флот, базировавшийся на Ride the Lighting [2:241:11] возвратился с планеты Поле обломков [2:240:5] назад на планету

➡ Случайное сканирование луной одного игрока. Вот это называется прокачкой. Как вы понимаете, этот пароль был забанен почти мгновенно!

стим, там будут цифры 06:12:13. Тогда прибавим к 01:40:00 эту цифру 06:12:13. Полученное число 07:52:13 и будет временем прилета флота по серверному времени). Это время сообщается владельцу флота, он вычитает из него время, необходимое для полета его кораблям, и прибавляет две секунды, чтоб успеть за этот короткий промежуток после времени прибытия врага. Полученная в итоге цифра и станет временем отправления флота-перехватчика.

2) Этот способ используется, если между двумя игроками — луновладельцем и охотником — существует онлайн-связь вроде ICQ или Skype. Тогда охотник сообщает владельцу луны время прилета своего флота на вражескую планету. Тот смотрит на таймер обратного отсчета и в момент, когда на таймере загорается то же время, которое сообщал охотник, отдает онлайн команду «Вперед!». Флотовладелец реагирует, и ловушка захлопывается (в этом случае еще нужно учесть те две-три секунды, которые неминуемо окажутся погрешностью при передаче информации от одного игрока к другому). Помните, в случае, если ваш флот прибывает через 1-4 секунды после противника, спастись врагу практически не удастся (правда, есть один малоизвестный хитрый прием, о котором будет рассказано ниже). Если пять-шесть секунд, то враг улепетнет только при наличии стальных нервов, качественного интернета и хорошего микроконтроля. Если интервал составляет более шести секунд, то, если враг будет в сети и интернет-сбоев не предвидится, он наверняка спасется.

■ **ЭТО СЕКРЕТ:** есть один почти неизвестный способ помешать врагу от-

вести флот, даже если его заперли в 7-9 секундах. Для этого необходимы координированные усилия нескольких человек, но если овчинка стоит выделки, то почему бы и нет? Для этого нужно непрерывно (то есть каждую секунду от времени основной атаки плюс-минус 20 секунд) атаковать противника шпионскими зондами, причем желательно по несколько атак в секунду. (Не бойтесь наказания за многократные нападения — атака меньше чем 10 зондами за атаку не считается.) Тогда сервер Ogame будет подтормаживать, и противник ничего не сможет сделать.

Но чтобы предотвратить такой исход, лучше сначала высылать флот на 70%-ной скорости, с тем чтоб ваш союзник просканировал планету фалангой и убедился, что время рассчитано правильно. В противном случае всегда можно отозвать флот и попробовать еще раз на 80%-ной, затем 90%-ной и 100%-ной скорости. Конечно, затраты дейтерия с каждой попыткой увеличиваются, но если игра стоит свеч, то почему бы не перестраховаться?

Третий способ передачи данных — через счетчик, находящийся на сайте prestige.powervac.ru/cgi-bin/timers.cg. Правда, следует учесть, что если передавать сведения задолго до прибытия флота, то может вкратиться значительная погрешность. Поэтому для того, чтобы предотвратить осложнения, луновладелец должен запустить таймер не раньше чем за минуту до атаки.

И есть еще четвертый, самый лучший способ. Для этого необходимо поделить экран монитора на две неравные части. На большей от-

ЗВЕЗДЫ СМЕРТИ

Когда вы будете располагать флотом в 1000 линкоров, то можно будет подумать и о звездах смерти — ведь это самые сильные корабли в игре. Известно, что для их постройки необходимо исследование гравитации, которое, в свою очередь, требует огромного количества энергии. Построить электростанции подобного уровня не представляется возможным, поэтому необходимо копить солнечные спутники. Но с их сборкой сопряжены некоторые проблемы.

Во-первых, спутники невозможно увести с орбиты, поэтому многие будут стремиться их уничтожить, чтобы подзаработать кристаллов за ваш счет. Этого можно избежать разными способами.

Самый простой — построить на планете мощную оборону. Но если вы агрессивный воин и тратить средства на защиту вам не хочется, то можно найти другой выход.

Как вариант, можно поставить колонию в укромном месте (восьмая-девятая галактика), чтобы никто и не подозревал о ее существовании. Но со временем количество ваших боевых единиц (а солнечные спутники считаются частью флота) в рейтинге флотов не сможет не об-

ратить на себя внимание, и какая-то особенно проницательная сенсорная фаланга не преминет просканировать ваши планеты с вопросом: а куда же идут транспорты с кристаллом и дейтерием? И тогда накроется медным тазом гравитация.

Исходя из всего этого, лучше всего заниматься постройкой спутников только тогда, когда у вас есть фабрика нанитов третьего-четвертого уровня и возможность обменять металл на кристалл и дейтерий. Если эти условия будут выполнены, то вы сможете построить нужное количество спутников за день-два, и вряд ли кто-то успеет что-то предпринять.

Кстати, когда эти спутники выполняют свою функцию, их можно вполне использовать как обломки для создания луны, вернув при этом треть потраченного кристалла. Для этого необходимо попросить товарища уничтожить ваши спутники (причем не все сразу, а постепенно, чтобы обломки образовывали каждый раз по 20% шанса на появление луны). Конечно, это можно делать только при отсутствии на вашей планете должной обороны, иначе потери флота друга будут слишком значительны.

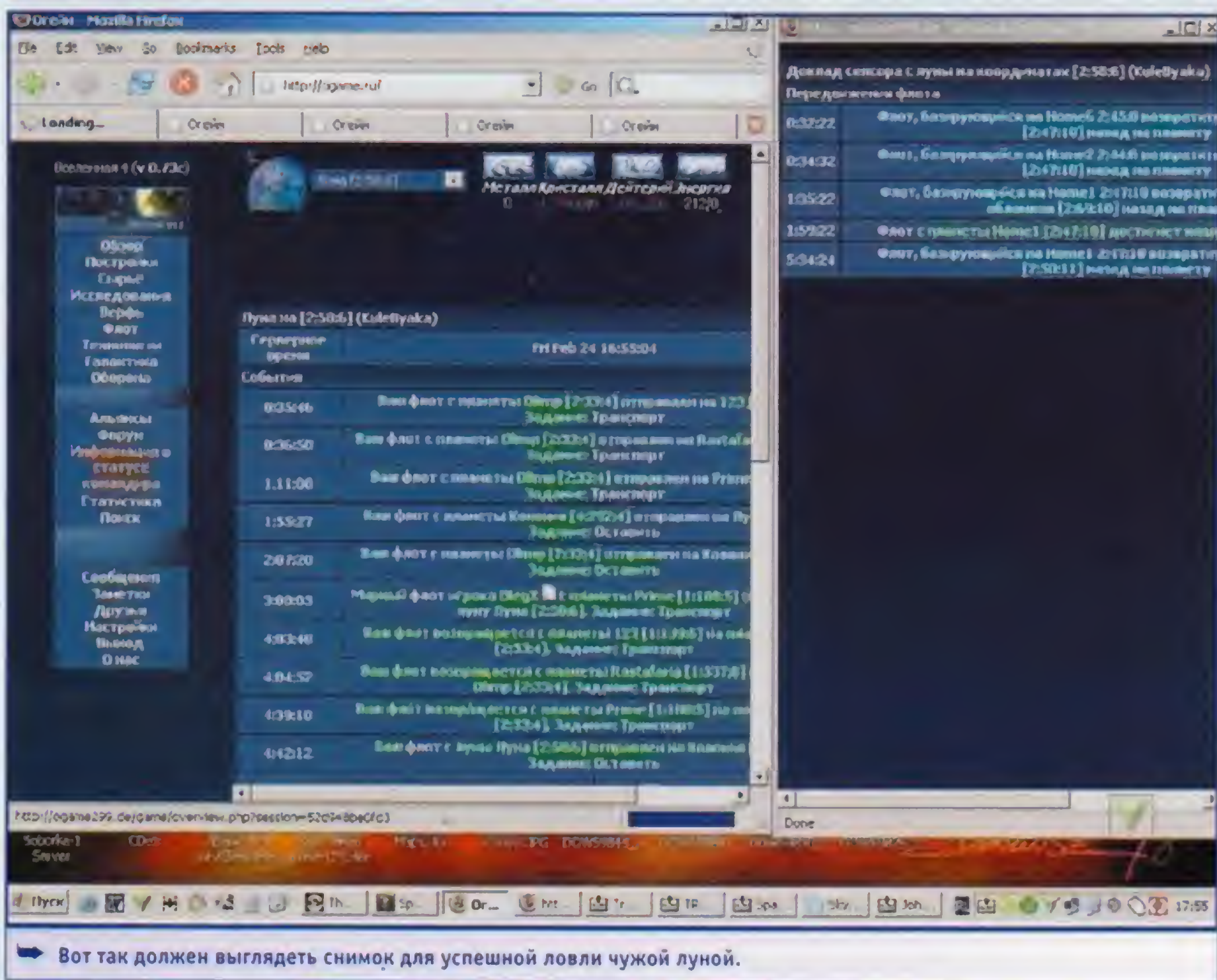
крыто окно Ogame так, чтобы было видно серверное время до секунды. Во втором окне должен быть виден результат сканирования фалангой, который обязан быть как можно свежее. В первом окне нажимаем кнопку Обзор и в секунду появления на экране обновленного серверного времени нажимаем PrtSc (Print Screen). Этот снимок и будет

использовать флотовладелец. Ему следует лишь прибавить к серверному времени время с таймера обратного отсчета. Как видите, этот способ наиболее прост в употреблении, так как все решается на уровне пересылки одного снимка.

■ **ЭТО ВАЖНО:** при перетаскивании окна с фалангой в правую половину экрана время на таймере отсчета останавливается. Поэтому вам необходимо сначала перетянуть искомое окно, а потом еще раз просканировать объект.

Ну, и пятый способ можно использовать в том случае, если между вами и луновладельцем установился дружественный контакт. Тогда вы вполне можете попросить его дать пароль от своего входа и использовать его луну как свою. В таком случае нужно просто уведомить администрацию, что вы взяли пароль, чтобы последить за планетами игрока.

Кроме того, даже если у вас нет луны, все равно можно поймать вражеский флот. Допустим, вы видите, что на вас надвигается армада. Если до ее прилета остается время от одного до двух часов в зависимости от состава флота, то он наверняка летит на 100%-ной скорости. И таким образом игрок невольно подставляется, если поблизости есть флот, способный одолеть врага. Хорошо, если рядом находится предводитель вашего альянса. Если же нет, можете обратиться к любому соседнему вождю — практика подсказывает, что мало кто отказывается от возможности поймать сильного сопер-



Вот так должен выглядеть снимок для успешной ловли чужой луной.

ника. Делается это так: сначала нужно просканировать противника на предмет исследований (в частности, нам нужны показатели развития двигателей). Но нужно это делать не самому, чтоб не спугнуть охотника-цель. Пусть это сделает либо завербованный вами предводитель (но это тоже чревато отзывом флота чересчур осторожным игроком), либо, что намного лучше, ваш друг или коллега по альянсу с не слишком высоким рейтингом. Затем в симуляторе боя считаете время, необходимое флоту противника для преодоления расстояния от его планеты до вашей (не забыв при этом поставить технологии двигателей). Затем прибавляете это время к времени боевого доклада и получаете время прилета вражеской армады на родную планету. Если на вас в атаку летели не только линкоры, но и, например, большие транспорты, то у флота-перехватчика (составленного только из линкоров и легких истребителей) есть великолепный шанс поймать флот врага на возврате.

■ ЭТО ВАЖНО: если вы пользуетесь стандартной считалкой боев SpeedSim, то следует запомнить, что расчет времени на ней меньше реального на одну секунду. Эту погрешность стоит учитывать при вычислении необходимого времени.

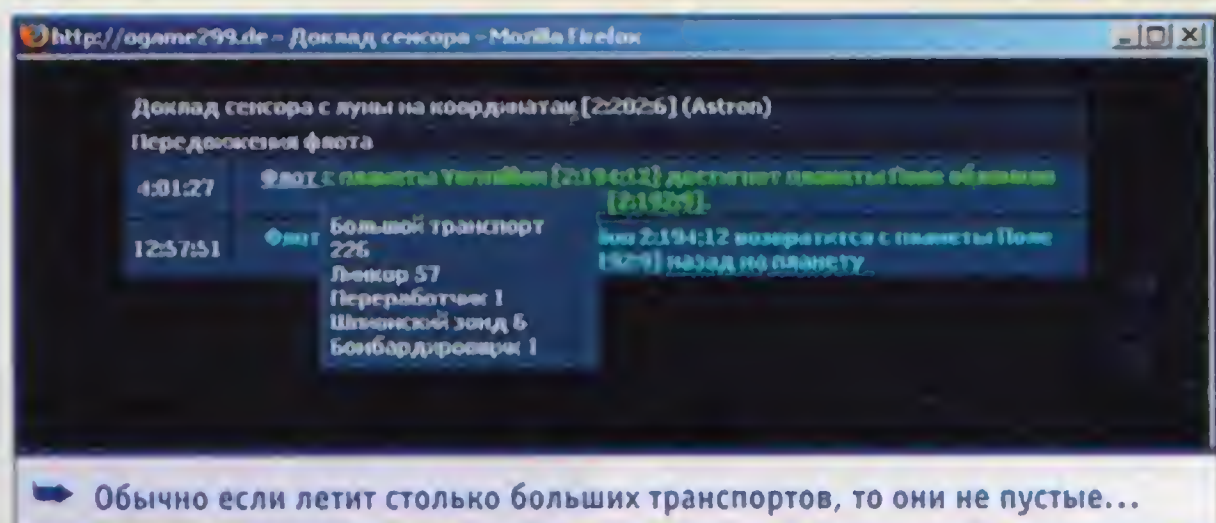
БЕЗОПАСНОЕ СОХРАНЕНИЕ

Если вам нужно сохранить флот надолго, то следует отправить его на маленькой скорости с одной колонии на другую с заданием «оставить». Конечно, флот будет сохранен на вдвое меньшее время, чем при заданиях, требующих обратного полета (то есть транспорте и атаке), зато, появившись в игре за несколько минут до прилета флота, вы всегда можете успеть отозвать флот в случае

опасности. При этом сенсорная фаланга не видит отозванные флоты, и их невозможно перехватить.

Но если вас пытаются поймать после вашей атаки (когда вы уже не можете ничего сделать), то, даже если вражеский флот прибывает через две-три секунды, все же есть один малоизвестный способ избежать расправы. Для этого необходимо, чтобы на планете, на которую прибывает флот, находились такие же боевые единицы, как и в его составе (то есть если ваш прибывающий флот состоит из линкоров, больших и малых транспортов, то на планете должны быть хотя бы по одному большому и малому транспорту и хотя бы один линкор). Тогда вы считаете, сколько кораблей должно успеть улететь (то есть если прибывает 500 линкоров, а на планете еще 2, то стоит запомнить число 502) по каждому из видов кораблей. И заранее укажите в меню вылета нужное вам количество. Затем нажимаете дальше, выбираете планету и задание и в ту же секунду, как ваш флот появляется на планете, нажимаете «Далее». Все корабли успешно улетят, оставив врага с носом. Кстати, чтобы видеть таймер обратного отсчета до атаки, советую сохранить его в отдельном окне, а затем перезагрузить игру в другом, чтоб проделать вышеперечисленные действия (делать это нужно также незадолго до атаки — счетчики обратного отсчета очень капризны). Таким образом, в одном окне вы будете заблаговременно готовить флот к отбытию, а в другом — видеть, в какую же секунду нужно стартовать. При качественном интернете можно успеть даже тогда, когда вас «заперли» в двух секундах.

Если же у вас есть луна, то тогда можно сохраняться в поле обломков. Поскольку луна не может быть просканирована сенсорной фалангой, ваш флот невозможно будет поймать.



Обычно если летит столько больших транспортов, то они не пустые...

■ ЭТО ВАЖНО: в русских вселенных этот способ работал до поры до времени, а затем этот баг вроде бы убрали. В результате этот способ срабатывает далеко не всегда, но если выбора все равно нет, то почему бы и не попробовать?

Но если вас не очень прельщает роль жертвы, то есть способы самому заполучить искусственный спутник и ловить врагов.

Как мы уже знаем, разработчики предусмотрели в игре такой непредвиденный фактор, как луны. И хотя появление спутника возле планеты во многом случайно, но в наших силах сделать все так, чтобы радостный миг появления спутника наступил как можно раньше. Так что же можно для этого сделать? Тут есть два способа: законный и незаконный. Понятно, что если вы хотите получить луну честно, то достаточно просто оставлять часть своего флота на орбите планеты (конечно, если на ней нет значительной обороны), и рано или поздно за ним прилетят и уничтожат. Но очевидно, что этот способ требует некоторой доли альтруизма (отдать свое, законное, кому-то чужому) и жертвенности (строили, строили — и отдать за 20%-ный шанс). А если вы все время находитесь в горячке соревнования и в погоне за рейтингом, то подобная операция надолго лишит вас законного места в верхушке. Хотя потери можно немного умень-

шить, договорившись, чтобы ваш подставной флот разгромил товарищ, и при этом треть обломков вы соберете сами (само собой, возместив другу затраченный дейтерий и возможные потери), все равно мало кто использует такой способ.

Ну, а те, кто не ограничивается честными приемами, действует через фиктивных игроков. Как это работает, мы сейчас расскажем.

ЕДИН ВО МНОГИХ ЛИЦАХ

Игра сама по себе не препятствует заведению «болванчиков» — фиктивных «игроков» для поддержания и подпитки основного персонажа. Сразу оговоримся, что все, о чем идет речь с этого момента и далее, — незаконно и нечестно (о чем есть соответствующий раздел в правилах).

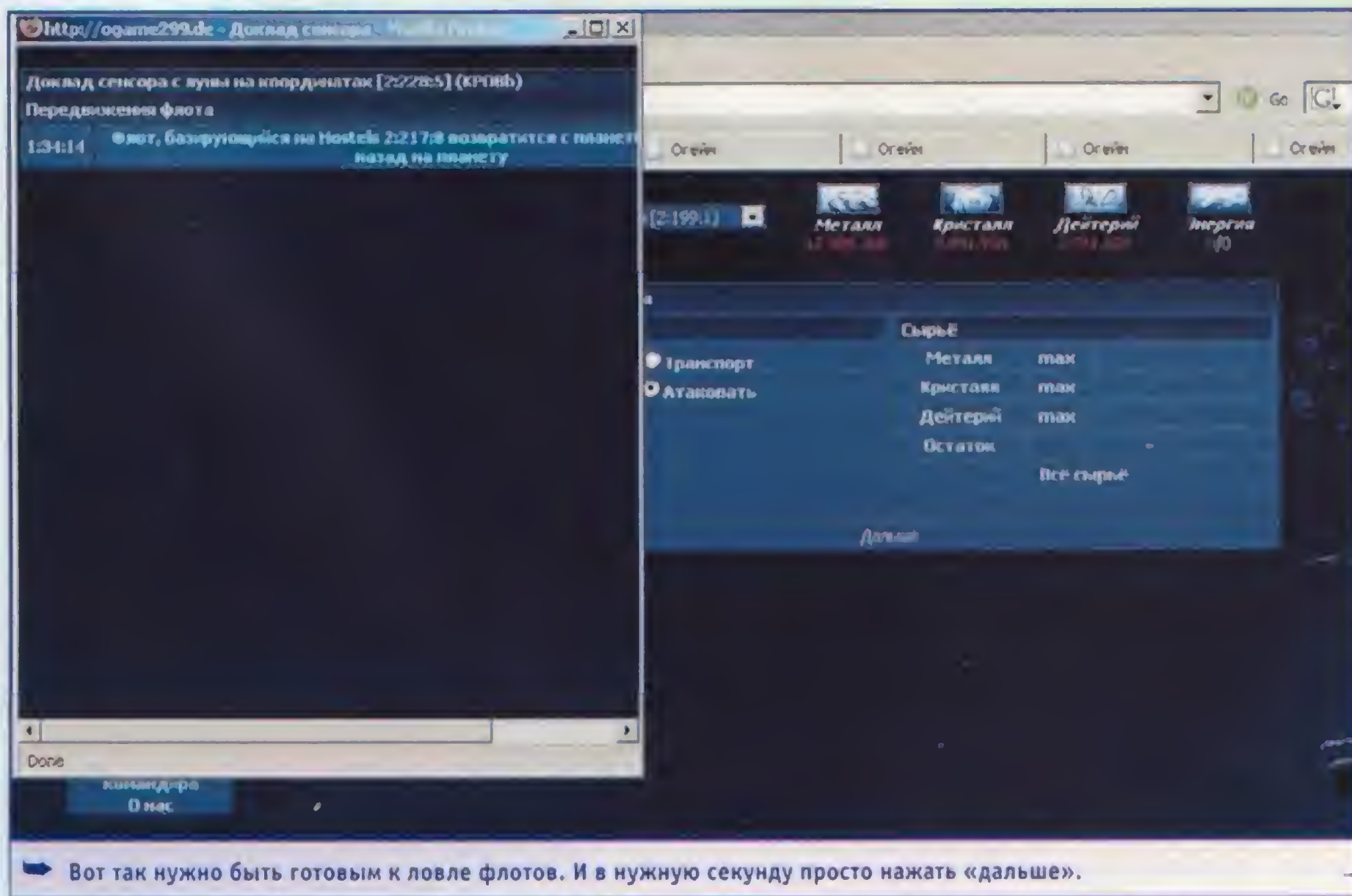
Но нельзя не отметить, что почти все лидеры этой игры используют подобные приемы, так как при умелом исполнении они могут принести немало пользы и не будут наказаны. Конечно, при наглой передаче ресурсов можно оказаться «временно» исключенным из игры (под словом «временно» обычно понимается «до 2033 года»). Но если действовать аккуратно, то можно не попадаться очень долго.

Итак, вот как это обычно делают.

Во-первых, чтоб не подставляться, псевдо-игроков используют исключительно для получения луны, а никак не для передачи ресурсов. То есть строят от имени этого игрока флот до тех пор, пока его уничтожение на орбите основного игрока (то есть банальная ловля меньшего флота псевдо-игрока намного большим) не принесет вожакам 20% на появление луны. Но при этом нельзя собирать обломки переработчиками с главного персонажа, так как могут наказать за «прокачку мусором».

Такой своеобразный способ луностроительства практически невозможно обнаружить, и доказать чью-то нечестность обычно не удастся. Есть только один нюанс: нельзя посылать флот от одного игрока к другому, если у них один IP-адрес. Как это обходят — понятно: альтернативные и фиктивные IP очень трудно отсечь, да и обмены между нечестными игроками — штука довольно очевидная.

Помимо луноделания псевдоигрок может принести еще немало пользы: с его помощью можно массово сканировать нужные планеты, чтобы не занимать этим ячейки основного игрока и чтобы не спугнуть жертву



Вот так нужно быть готовым к ловле флотов. И в нужную секунду просто нажать «дальше».

собственным высоким рейтингом (ведь если ее просканирует один из лидеров, то наверняка флот будет отправлен в далекое путешествие и его не получится поймать, а если рейтинг сканирующего будет ниже объекта, то контрмер может и не последовать).

Если все же пытаться переправлять ресурсы основному игроку, то и это сделать можно, но при этом придется задействовать еще одного человека для «отмытки грязных ресурсов».

На деле это выглядит так. Все мы знаем, что стандартный курс обмена дейтерия на металл примерно равен 1 к 2,5 или даже 1 к 3, но часто, когда человеку срочно нужен металл, он может обменять его на свой дейтерий по курсу 1 к 1,5 или даже 1 к 1. Практика показывает, что за обмен даже по очень маленькому курсу не бывает наказаний (скорее всего, администраторы игры следят только за тем, чтобы ресурсы не перемещались в одном направлении — от слабого игрока к сильному. Если же в обратную сторону тоже посылаются ресурсы, то на их количество мало кто обращает внимание). Поэтому правильная «отмычка ресурсов» идет так: «болванчик» отправляет другому игроку, скажем, 100 тысяч дейтерия (естественно, с ним предварительно договариваются, и не через игровую почту, а, скажем, по ICQ), а он за это отправляет «болванчику» 100 металла. Затем полученный дейтерий он отправляет главному персонажу фиктивного игрока, а он ему взамен 120 металла (20% — ему за посредничество). Таким образом, за свои 120 металла мошенник получит 100 тысяч дейтерия, которые на деле стоили бы 250 тысяч металла. И поймать его на горячем вряд ли удастся — за весь наш опыт игры в Ogame мы о подобном не слышали.

И еще одну пользу может принести «болванчик»: при желании его можно послать шпионом во вражеский альянс. Если там включена возможность просмотра наличия человека в сети, то это поможет более успешно воевать, если нет, то чтение общих сообщений тоже принесет немалую пользу. Кстати, что интересно, во всех немецких вселенных традиционно включен просмотр наличия в сети для членов альянса. В русских же вселенных главы кланов, как правило, отключают это, небезосновательно опасаясь шпионов.

Как получают «болванчика»? Конечно, самый простой способ — с самого начала взять для развития

События	Ваш флот	Ваш флот
0:17:00	Ваш флот возвращается с планеты Mars VIII [4:170:6] на планету Kolonia [4:162:13]. Задание: Атаковать	
0:19:10	Ваш флот возвращается с планеты Kaldan [4:152:4] на планету Kolonia [4:162:13]. Задание: Атаковать	
0:20:46	Ваш флот возвращается с планеты 1 [4:164:9] на планету Kolonia [4:162:13]. Задание: Атаковать	
0:22:06	Ваш флот возвращается с планеты Kolonia [4:173:5] на планету Kolonia [4:162:13]. Задание: Атаковать	
0:41:16	Ваш флот с планеты Kolonia [4:162:13] отправлен на планету [4:152:5]. Задание: Атаковать	
0:55:16	Ваш флот с планеты Kolonia [4:162:13] отправлен на планету [4:152:5]. Задание: Атаковать	
1:02:58	Ваш флот с планеты Kolonia [4:162:13] отправлен на планету [4:152:5]. Задание: Атаковать	
1:21:31	Ваш флот с планеты Kolonia [4:162:13] отправлен на Mars VII [4:170:4]. Задание: Атаковать	
1:22:27	Ваш флот с планеты Kolonia [4:162:13] отправлен на Mars VIII [4:170:6]. Задание: Атаковать	
1:27:07	Ваш флот с планеты Kolonia [4:152:13] отправлен на Mars IX [4:171:6]. Задание: Атаковать	
1:41:52	Ваш флот возвращается с планеты [4:152:5] на планету Kolonia [4:162:13]. Задание: Атаковать	
2:07:27	Ваш флот возвращается с планеты [4:152:5] на планету Kolonia [4:162:13]. Задание: Атаковать	
2:15:04	Ваш флот возвращается с планеты [4:152:5] на планету Kolonia [4:162:13]. Задание: Атаковать	
2:27:13	Ваш флот с планеты Kolonia [4:162:13] отправлен на Pole обломков [4:152:4]. Задание: Переработать	
2:31:14	Ваш флот с планеты Kolonia [4:162:13] отправлен на Pole обломков [4:152:5]. Задание: Переработать	
2:48:09	Ваш флот возвращается с планеты Mars VII [4:170:4] на планету Kolonia [4:162:13]. Задание: Атаковать	
2:49:05	Ваш флот возвращается с планеты Mars VIII [4:170:6] на планету Kolonia [4:162:13]. Задание: Атаковать	
2:54:55	Ваш флот возвращается с планеты Mars IX [4:171:6] на планету Kolonia [4:162:13]. Задание: Атаковать	

Снимок ночной деятельности Тора.

несколько миров, а затем наиболее преуспевающий из них сделать основным, а остальные — вспомогательными. Но такой способ достаточно трудоемок и требует много времени и усилий. Гораздо проще дожидаться, пока товарищ или соальянщик решит бросить играть (а многие делают так после разгрома флота), и упростить его отдать пароль. Зачастую те, кто бросает играть, сами предлагают в альянсе занять их место и просят обращаться с предложениями. Хотя был забавный случай, когда человек бросил свой логин и пароль общим сообщением в альянс: кто первый успел войти и сменить пароль — тот и прав.

Есть еще один способ использования фиктивных игроков. Он очень трудоемок и применяется только в том случае, если соперник уж очень сильно достал и у него есть мощная оборона, а у «кукловода» имеется несколько «игроков» с возможностью колонизации планет (то есть не все максимально возможные девять планет уже колонизированы и развиты). Так вот, предположим, что есть возможность поставить три-четыре планеты рядом с жертвой (возможно, с разных входов). В этом случае построение сразу четырех ракетных шахт (а не одной — ведь построение единственной ракетной шахты нуж-

ного уровня влетит в копеечку) поможет настроить такое количество межпланетных ракет, которые преодолеют и вражеские перехватчики, и остальную оборону. Затем прилетает основной флот, и обезоруженный противник — в переработчиках.

ГРАБЕЖ ШПИОНАМИ

Вот несколько относительно честных способов зарабатывания ресурсов, особенно если вы располагаете лишним временем и желанием потратить его именно на Ogame.

Как выясняется, шпионские зонды предназначены не только для шпионажа — с их помощью вполне можно зарабатывать. Построив достаточное количество этих кораблей (примерно 1500-2000 на 100 000 очков рейтинга), вполне можно обирать людей в максимально быстрые сроки. Как правило, грабят таким образом неактивных игроков (обозначенных буквами i или Ii), называемых в народе «трупиками».

Конечно, нужно предварительно просканировать планеты на предмет наличия обороны и боевых кораблей — ведь если на планете есть хотя бы одна ракетная установка или один малый транспорт, то грабеж не удастся.

Дальше все зависит от вашей честности. Можете ограбить эту планету положенные девять раз и перейти к следующей. Но вряд ли неактивных игроков в окрестностях от места вашей дислокации окажется слишком много, а летать за тридевять земель невыгодно из-за крайне высокого потребления дейтерия (к тому же чем больше места в ваших кораблях займет топливо для полета, тем меньше ресурсов вы сможете вывезти). Поэтому зачастую планету грабят до тех пор, пока на ней не закончатся ресурсы — ведь шансы на то, что «труп» внезапно воскреснет и нажалуется на вас администраторам, крайне низки (но, опять же, после появления вышеупомянутых модераторов появились случаи наказания за многократные нападения на неактивных игроков).

Кстати, при помощи этого способа можно грабить и активных людей, особенно врагов (ведь по правилам Ogame членов враждующего альянса можно обирать сколь угодно много раз), но здесь существует риск нарваться на не вовремя вернувшийся либо построившийся флот или оборонительное сооружение. Хотя в этом случае вы потеряете не так много зондов, все равно следует быть осторожным при грабеже «живых».

■ **ЭТО ВАЖНО:** многих наказывают за многочисленные ограбления одной и той же планеты только потому, что они не знают правил игры. Поэтому хотелось бы остановиться на этом поподробнее. Итак, в течение 24 часов разрешено три атаки, в каждой из них — три волны. Но волны должны быть в течение получаса. То есть можно послать 9 атак за полчаса, но нельзя посылавать 4 атаки с интервалом между ними более получаса. **ЛКИ**

Планета "Колония" (All Right)

Серверное время	Sat Mar 4 22:46:25
События	
0:24:43	Ваш флот с планеты Колония [3:375:13] отправлен на SurtColony 1 [3:375:6]. Задание: Атаковать
0:24:43	Ваш флот с планеты Колония [3:375:13] отправлен на Pole обломков [3:375:6]. Задание: Переработать

Для того, чтобы сносить солнечные спутники, переработчики нужно отправлять так, чтобы они прибыли сразу после атаки. А вот в таком случае обогнать вас просто невозможно!

МИР ФАНТАСТИКИ

ЧИТАЙТЕ В ЖУРНАЛЕ

В МАЕ 2006



- ПРОДОЛЖЕНИЕ ХИТОВОЙ СЕРИИ СТАТЕЙ «ДОСКА ПОЧЕТА»

САМЫЕ-САМЫЕ... ПЛАНЕТЫ!

ТОП-10 ГЛАВНЫХ ПЛАНЕТ НАУЧНОЙ ФАНТАСТИКИ



- АРСЕНАЛ

ЗВЕЗДНЫЕ ФЛОТОВОДЦЫ

ТАКТИКА И СТРАТЕГИЯ КОСМИЧЕСКОГО БОЯ



- ВПЕРЕД В ПРОШЛОЕ

ВЛАД ЦЕПЕШ, ГРАФ ДРАКУЛА

ПРАВДА И ВЫМЫСЕЛ О ТРАНСИЛЬВАНСКОМ ВОЕВОДЕ

- БЕСТИАРИЙ

СФИНКС И ЕЕ РОДСТВЕННИКИ

«СОСТАВНЫЕ» МОНСТРЫ



- СУММА ТЕХНОЛОГИИ

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ЭЛЕКТРОНИКОВ

РОБОТЫ В ШИРОКОЙ ПРОДАЖЕ

- А ТАКЖЕ:

- РЕПОРТАЖ С «РОСКОНА 2006»
- ИНТЕРВЬЮ С ПИСАТЕЛЕМ ГЕННАДИЕМ ПРАШКЕВИЧЕМ
- ИНТЕРВЬЮ С ХУДОЖНИКОМ МАЙКЛОМ УЗЛАНОМ
- ГЕРОИ «САГИ О КОПЬЕ» (+ ПОСТЕР!)
- «ЕСЛИ БЫ...»: ПУТЕШЕСТВИЕ К ЦЕНТРУ ЗЕМЛИ
- БОЛЕЕ 50 РЕЦЕНЗИЙ НА ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

И МНОЖЕСТВО ДРУГИХ МАТЕРИАЛОВ



ШЕСТОЙ ЭЛЕМЕНТ (2001: A SPACE TRAVESTY)



- А ТАКЖЕ: ЧЕТВЕРТЫЙ СЮЖЕТ ИЗ СЕРИИ «ЛЯПЫ В ЗНАМЕНИТЫХ ФИЛЬМАХ»

ОШИБКИ И ИНТЕРЕСНОСТИ «ТЕРМИНАТОРА 2»



- ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ЖАНРЫ

ТОЛЬКО ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ!

ЭРОТИЧЕСКАЯ ФАНТАСТИКА И ФЭНТЕЗИ



Путь наверх

НАГРАДА ЖУРНАЛА

ЖАНР

онлайн ролевая игра

СОЗДАТЕЛИ

Blizzard Entertainment

В РОССИИ

Софт Клаб

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Ultima Online, Dark Age of Camelot

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Требуется — 1.26GHz, 256MB, video 32MB, 56k

Рекомендуется — 2.4GHz, 512MB,

video 256MB, broadband

АДРЕС В СЕТИ

www.worldofwarcraft.com

Лишь пожив внизу, узнаешь, как опасно карабкаться наверх. Лишь побыв в темноте, узнаешь, как яростен солнечный свет. Лишь храня покой, узнаешь, как много сил тратят те, кто находится в движении. Лишь пестуя молчание, понимаешь, как шумно многословие.

Хун Цзычен

Говорят, что в рейде из двадцати человек интеллект каждого снижается до уровня самого глупого паладина. Наверное, в этой печальной шутке есть доля истины — когда в глубины Черной Скалы идут двадцать человек, чат разрывается от бессмысленных сообщений, а количество пробежек с кладбища превышает все разумные пределы. Не удивлюсь, если орки Черной Руки втихомолку посмеиваются над толпой, что вломилась в подземелье.

Все началось, когда паладина начали стыдить: «Сколько ты уже сидишь в Кузне, просиживаешь железные штаны? Юноши и девушки тебя опережают! До сих пор ходишь в зеленых штанах!»

Встал герой, потянулся и обнаружил, что из-за долгого перерыва и

нескольких обновлений он совершенно разучился быть паладином. Потерялось чувство класса, старые ветки талантов обрели другой вид, и с этим нужно было что-то делать. И паладин отправился в подземелья, чтобы вспомнить, что такое «печать», и заодно обновить гардероб полугодовой давности.

ЦИРК В ЧЕРНОЙ СКАЛЕ

*Однако за время пути
Собачка могла подрасти!*

С. Маршак

Паладины обычно собирают в начале карьеры «шестидесятника» комплект желтой одежды с обозначением Lightforge. Начиная с трех одинаковых вещей на персонаже, комплект дает «побочные эффекты», усиливая класс. Только два предмета из всего Lightforge можно было найти на аукционе — наручи и пояс. Третьим я решил выбрать наплечники — уж очень у них выдающийся вид: ярко-желтые и словно «надутые» изнутри, они целиком закрывали с боков голову гнома и походили на странный спасательный жилет.

Lightforge Spaulders — они всегда «прилипали» к тому, кто брал их в руки, и сбрасывало их во всем Азероте лишь одно существо — двухголовая адская собачка из верхнего подземелья Шпиля Черной скалы. Значит, нам туда дорога! Был я там не раз и при смерти песика присутствовал, но ни разу мне не везло с наплечниками. Они просто не падали. Нельзя сказать, что это было невезение — три-четыре раза еще ничего не значили. Вот, если бы паладин после двадцатого раза ничего не выловил...

— Эй, паладин хороший, айда с нами в Шпиль, весело будет, добы-

ча будет, иди, не пожалеешь! — веселая компания подхватила меня под руки и повела к грифону.

Рейд из пятнадцати человек собрался быстро. Вот только священников и друидов в нем не было вообще. Зато паладинов — четыре штуки, их них трое шли в UBRS за наплечниками. Последняя заминка вышла с ключом в верхнее подземелье. Его просто ни у кого не было. Только долгие стенания на главной площади Кузни, завывание, воздевания рук и опускание очей, обещания денег — помогли. Нашелся разбойник с ключом, и рейд мелкими группами начал просачиваться за портал частного подземелья.

Ни одного священника — все шло к тому, что мне не отвертеться от роли лекаря. Три святых укола — и маны, считай, нет. Зато от нехватки благословений рейд не страдал — на каждом висело по два, а то и по три. Я быстро распределил между паладинами зону ответственности — один раскидывает по боевым классам силу, другой кладет восстановление магии туда, где она нужна, я веду «незаметностью» тряпочников и бросаю на магов и колдунов (а то и на разбойников) спасительное Blessing of Salvation.

Первые же атаки за дверью завершились фатально. Орки перед смертью в неразберихе умудрились загрызть одного-двух героев. Мой «пал» пал духом.

После долгой игры священником, колдуном и воином — классами узкой специализации — вновь обретенный паладин показался мне товарищем очень расхлябанным, расхристаным и не пришей кобыле хвост.

Трудно снова привыкнуть к той мысли, что, по большому счету, от тебя практически ничего не зависит. Отлынивающий танк виден сразу, лекарь лечит, маг бомбит... а паладин может все подземелье скромно стоять позади всей группы и лишь обновлять благословения (после последнего дополнения, если у него есть недорогие ингредиенты, он может накладывать их сразу на пятнадцать минут и сразу на всех представителей класса в рейде).

Если у основного танка испортится связь — об этом на своей шкуре быстро узнают тряпочники. Если лишится связи священник, даже на несколько секунд — группе грозит нешуточная опасность. А паладин, которого в час пик на сервере пару раз выкидывало из игры, возвращаясь, лишь



➔ В любом подземелье в первых рядах — мы, джедан!



➡ Последние секунды перед героическим прыжком в лаву. Три... Два... Один... Пошли-пошли-пошли!

сдержанно извинялся, подхватывал секиру и бежал догонять группу.

Ну, чем можно ему заняться? Помогать танку... Иногда оттащить от тряпчоников чудовищ, хотя он плохо к этому приспособлен... Перетаскивать на себя одного монстрика, облегчая воину работу... Лечить, если дела совсем плохи... Одно слово — класс поддержки. Зато когда группе наступает... трудное время, паладин может сделать очень многое. Для начала — относительно долго не умирать. Одним движением руки вернуть главному танку все здоровье. И, конечно, пожертвовать собой ради того, чтобы жил священник. Сложность вся в том, что очень непросто быстро, точно и правильно определить этот самый момент. Кажется, вот еще можно немного подождать — ох! священник уже валяется без чувств.

Сначала мы с огромными потерями пробивались через коридор с комнатками, где стояли группы орков угрожающего вида. Четыре паладина быстро воскрешали умерших, но проблемы это не решало — с такой частотой смертей до последнего босса у всех бы кончилась броня.

В зале, где несколько орков-колдунов призывали демона, я вздохнул свободнее — их истребили быстро и без потерь. Демон тоже послушно лег, пытаюсь не привлекать к себе лишнего внимания.

За следующим проходом нас ждал драконий питомник, прославленный во всем онлайн-мире одним небезызвестным паладином. Место считалось нехорошим, и группа быстро поднялась наверх, стараясь обходить яйца драконов. Впрочем, пару дракончиков мы все же вызвали, и они чуть не загрызли единственного мага в рейде.

Через несколько поворотов и жестоких сражений с ходячими драконами-стражами нас ждал первый серьезный босс — командир Черная Рука верхом на ручном летающем драконе. Он истребляется без особого труда и проходит лишь в качестве разминки перед двухголовой собачкой.

Перед тем, как выманить из ниши в стене огромного зала двухголовое чудовище, глава рейда догадался отдать приказ истребить несколько групп орков поблизости, чтобы они не включились в веселье, увидев пробегающего мимо в страхе героя.

Но это не помогло. Собачка дала рейду прикурить, и паладины внезапно обнаружили, что у них кончилась магия, а основной танк вдруг понял, что его некому лечить, а я вдруг понял, что на меня кто-то наступил огромной лапой и отшвырнул к стене.

И, лежа на пузе, паладин думал: «Да... со священником это было бы проще».

Все умерли. Наступила мрачная тишина Ватерлоо, не было даже криков и стонов мертвецов. Все сосредоточенно бежали с кладбища, а предводитель перебирал всех священников Азерота, пытаюсь найти одного-единственного, что согласится нам помочь.

Священник нашелся, но, пока он бежал в подземелье, песик успел ликвидировать наш маленький отряд еще два раза. Просто один паладин, пытаюсь воскресить павшего героя, слишком близко подходил к собаке, она, разумеется, нервничала и выскакивала наружу.

С полноценным лекарем дело пошло на лад, и песик лег с первой попытки, послушно выронив паладинские наплечники. Три паладина вскинули руки: «Чур, мое!» — но мой бросил кости лучше всех, и выслушал мрачные поздравления остальных.

Путь к последнему боссу, генералу Дракиссату, был усеян трупами героев. Три раза в комнате с боссом вся толпа падала замертво, потянув даже не генерала, а банальных стражников поблизости. К счастью, кто-то из паладинов каждый раз успевал накинуть на священника магический кокон. Я в ужасе думал, как грубо обойдется с нами сам генерал.

Но все обошлось. Паладин, конечно, умер, и добивали генерала последние три оставшиеся в живых героя. Но он упал, и выдал нам порцию честно заработанной синевы.

ДАЙ ЛАПУ, ДРУИД

А потом, около мостика Кузни паладин наткнулся на эльфийку, и вид у нее был какой-то слегка помятый.

— Что случилось? — встревожился он. — Группу поколотили в храме Хаккара?

— Хуже... — отвечала она. — Друиды!

— Нападение друидов?

— Они подловили меня в темном углу, обернувшись медведями. Угрожающе обступили со всех сторон, а потом вскинули лапы и сказали короткое и страшное слово.

— Чего они от тебя хотели?

— Опровержения. Я сказала когда-то, что священники лечат лучше друидов, чем и вызвала с их стороны акции протеста.

— А разве это не так?

— Так. Но не всегда.

Друиды — класс универсальный, они сочетают убийные способности, талант танка и лечение. То, что любой друид, даже со звериными талантами может играть роль главного лекаря в подземелье средней руки — это аксиома.

Но если он ушел в ветку «восстановление» (Restoration), собрал красивую одежду — местами даже тряпчоную, специально под лечение — он можно сравниться со священником, а кое-где даже обставить его.

Плюсы и минусы двух классов давно известны и изучены:

Священники — лечат огромными порциями здоровья, могут лечить сразу всю группу одним движением, могут уходить в тень, словив агрессию, крыть поглощающим удары щитом, увеличивать здоровье благословением, выбивать из боя нечисть на полминуты (Shackle Undead). Но — носят только тряпочки, сильно зависят от магии. Если она кончилась, священник становится бесполезен.

Друиды — лечат меньшими порциями, но обладают отличными восстановительными способностями (лечение, растянутое по времени). Они обладают лучшим в игре благословением, увеличивающим одновременно и, броню, и все характеристики и всю сопротивляемость к магии и ядам. Кроме того, они лучше защищены кожаной броней и, лишившись магии, могут перекинуться мишкой или защитить себя заклинанием. Но при этом, поймав злобного монстра, друиду очень непросто его с себя стряхнуть без чужой помощи.

Партия учит нас, что среднее количество магии у священников на последнем уровне — примерно 7500 единиц (20-25 тысяч единиц здоровья до полного истощения магии). У друидов — 6000 (15-18



➡ Окрестности Темного Портала в Проклятых землях — отличное место для охоты. Священника с удовольствием прихватит любая группа.



➡ Орк Черная Рука (прозвище — Пачкуля Пестренький) сидит на спине дракона. Его надо снять баграми и запинать.



тысяч единиц здоровья). Да, это не так много, особенно если учесть, что средняя эффективность лечения у друидов ниже, если считать по затраченной магии. Но друиды традиционно славятся как прекрасные восстановители, их прокачанные заклинания Rejuvenation и Regrowth могут прибавлять за «тик» по сто единиц здоровья и при этом еще и временами давать «критический успех».

Казалось бы, даже так друид проигрывает священнику. Но не забудьте про иннервацию — последнее заклинание восстановительной ветки талантов друида. Тот, на кого будет брошено это заклинание, за считанные секунды восстановит полный столбик магической энергии. «Иннервирует» друид себя, потеряв всю магию — и можно считать, что его суммарная магия увеличилась вдвое. Бросит друид иннервацию на священника — и, как говорится, «снова заговорил пулемет». Правда, время «остывания» заклинания — шесть минут. Среди медведей бытуют рассказы ужасов о том, как они ненароком, пытаясь иннервировать себя во время схватки с боссом подземелья, забывали убрать выделение с воина или разбойника.

Из-за красивого растянутого лечения и неспособности самому избавиться даже на время от агрессии друидов считают идеальными «соло-лекарями», которые могут долго и эффективно лечить одного героя — например, воина в схватке с боссом. Священники же универсальны — и подлечат, и щитом прикроют, и всех сразу одним волшебным словом оздоровят, и от расправы уйдут в тень.

— В прошлом обновлении демиурги переделывали под корень вас, паладинов, — сказала эльфийка, задумчиво глядя в костер. — Следующее станет нашим. Класс священника усилится несказанно. И тогда мы посмотрим, кто лучше лечит — мы или эти нахальные медведи. Тестирование закончено. Все решится уже завтра.



➤ А вот и знаменитое полумифическое «метро Магни» — секретный подземный тоннель для пролета грифонов.

ВРЕМЯ НОВЫХ СВЯТЫХ

Обновление 1.10 очень интересно само по себе. Оно вводит в игру погодные эффекты — дождь, снег, пыльные бури в пустынях. Игроки смогут улучшить свои редкие подземельные комплекты брони до «полуэпических» — еще одна причина для паладина забуриться глубоко под землю в поисках Lightforge. Персонажи шестидесятого уровня, выполняя квесты, теперь будут получать вместо опыта эквивалентное количество золота — раньше они не получали вообще ничего, кроме обычно награды.

Участится выпадение хороших вещей в подземелье, но горе неизбывное ждет тех, кто любит бегать несколько раз в день по «10 tap SCHOLLO». В подземелья Схоломанса, Стратхольма и в Глубины Черной скалы теперь будут пускать только по пять человек. Лишь в LBRS и UBRS можно будет сходить вдесятером — но не больше.

Поменяется еще многое в интерфейсе, профессиях, подземельях, игровой механике, классах... Но обновление 1.10 запомнят как «заплатку для священников». Конечно же, всем им бесплатно сбросят таланты, чтобы они могли придумать себе комбинацию по вкусу. Что ждет нас?

Вот самые заметные изменения в талантах и заклинаниях:

➤ Внутренний фокус (бесплатное лечение с повышенным шансом критического) будет доступен не после 20, а лишь после 10 талантов в ветке ученичества (Disciple). «Остывание» его уменьшено до трех минут.

➤ Медитация, позволяющая медленно восстанавливать магию прямо во время колдовства, тоже перешла на верхние уровни и будет доступна после 10 талантов ученичества.

➤ Ментальная мощь, увеличивающая запас магии на десять процентов, пойдет вниз — в разряд «талантов после 20».



➤ Мы все умрем. И не узнаем, что песик всего-то хотел с нами поиграть.

➤ В самом низу ветки появится талант, позволяющий на пятнадцать секунд увеличить на пятую часть эффект всех заклинаний — лечебных и бьющих.

➤ Святая ветка встретит всех желающих удивительным и полезнейшим святым сосредоточением — 70% вероятности сохранить заклинание при ударе.

➤ Приобретя сосредоточение и усиленное обновление (Renew) — всего пять талантов, священник сможет взять десятипроцентную защиту от всей магии.

➤ В графе «после десяти» в святой ветке игрока подстергает Holy Nova — взрыв святой энергии, бьющий врагов по площади и одновременно лечащий друзей. Незаменимая штука на полях сражений, и в подземелье тоже полезная — если учесть, что взрыв этот не замечается монстрами вообще.

➤ А тут еще и автоматическое лечение священника после критического удара или попадания — правда, всего на четверть, но это уже кое-что.

➤ Раньше очень немногие священники брали духа искупления (Spirit of Redemption). Предполагалось, что после гибели священника его дух мгновенно лечит группу сразу и вдобавок дает эффект лечения по времени. Большой пользы от него не было, но теперь духом может управлять священник — в течение десяти секунд. Дух абсолютно неуязвим, неподвижен, может только лечить — но совершенно бесплатно! Полезнейшая штука как на поле сражений, так и в подземелье. Доступно после вложения 20 талантов в святую ветку.

➤ 20 талантов просит и духовное руководство (Spiritual Guidance), прибавляющее лечение в объеме до четверти всей силы духа. Это огромная цифра, сопоставимая с неплохим комплектом одежды «+к лечению».

➤ В самом низу святой ветки священника ждет колодец света (Lightwell) — талант специально для полей сражений и крупных рейдов, когда нет времени обслуживать сразу всех. Вместо того, чтобы выискивать и отлечивать нездоровых, священник может сбро-

сить рядом с собой лечебный колодец. Каждый, кто подойдет к нему и притронется, получит 800 единиц здоровья в течение 10 секунд. Колодец лежит две минуты и воспользоваться им могут пять персонажей. По сути, это настоящая автономная аптечка, которую священник может оставить и убежать.

➤ Укороченное «остывание» щита, раньше доступное только тем, кто пошел по «святой» ветке, будет доступно всем — без вложения талантов. При этом щит будет прочнее у тех священников, которые носят вещи «+к лечению». Талант улучшенного щита даст +15 процентов к поглощаемым повреждениям.

➤ Форма тени теперь действительно будет защищать священника от всех повреждений — и от ближнего боя, и от стрелков.

➤ Бесплезная эльфийская милость Элуну (Elune's Grace), раньше лишь снижавшая урон от дальнобойного оружия, теперь увеличит шансы уклониться от удара.

➤ Внутренний огонь больше не будет банально повышать броню, но даст двадцать броневых «зарядов», которые будут сниматься при повреждениях. Их общая броня будет в два раза выше, чем давал «старый» внутренний огонь. Теперь не три минуты будет «гореть» священник, но десять. И это хорошо.

➤ Звездный дождь — эльфийское и довольно бесполезное «канальное» заклинание будет работать за меньшую ману и давать эффект, похожий на Проклятье агонии колдунов: сначала повреждения небольшие, потом все сильнее и сильнее.

➤ Время наложения заклинаний лечения и большого лечения уменьшится. Стоимость в единицах магической энергии — тоже, примерно на десять процентов.

— Неудивительно, что обновления так ждали все священники, — подытожила эльфийка. — Мы ждали и, наконец, дождались. Все должно свершиться под покровом ночи.

НАД НАМИ КИЛОМЕТРЫ ВОДЫ

— Вот уже четыре уровня я без конца бегаю в затонувший храм



➔ Когда дела плохи, и враг наступает — на помощь инженеру всегда придет этот элегантный механический дракончик.

Атал-Хаккара, — жаловалась эльфийка. — Чтобы добраться до него, нужно посетить Проклятые земли, пройти на север в болота Печали (похоже, где-то там утонул конь Этрею), забраться в холодное и мокрое озеро Слез и спуститься в сам храм. Неудивительно, что после таких посещений у меня развилась депрессия. К счастью, теперь храм для меня — очередной пройденный этап. Я знаю там каждый поворот.

Примерно тысячу лет назад гражданская война разорвала могущественную империю троллей Гурубаши. Группа священников Аталай попыталась вернуть в этот мир могущественного бога крови Хаккара Душегуба. Им этого сделать не дали, и темные священники отправились на север, где и построили огромный храм Хаккара. Так бы и стоял этот храм, поражая сходством с ацтекскими священными сооружениями — но великий дракон Изера разгромила храм и он постепенно затонул в болоте. Теперь его охраняют зеленые драконы и фанатичные выжившие Аталай. Добро пожаловать!

Доскакать до храма нетрудно. Рядом стоит крепость Вечных Стражей, от которой ходят грифоны до самого Штормового. Ордынский городок стоит обойти стороной — к счастью, он редко бывает многолюден. Внутри самого храма очень

важно не наткнуться на Орду — в тесных коридорах иногда происходят ужасные сражения. Дорога к самому подземелью длинная и извилистая. Последние метры можно преодолеть бегом прямо сквозь троллей и змей, пустив вперед воина как самого сильного.

Внутри начинается обычная работа. Храм Атал-Хаккара хорош тем, что он проходится по одному длинному, но несложному пути. Сначала мы идем во второй слева проход, ликвидируем по пути троллей и поднимаемся по лестнице. Через два пролета важно не забыть выйти по малозаметному ответвлению в большой зал и убить мини-босса, тролля — одного из шести, что непрерывно колдуют, удерживая спящего дракона.

Чтобы расправиться со всеми троллями, нужно всего лишь обойти зал по кругу, не забывая спускаться по лестнице к очередному мини-боссу. Вопль «Проснись, Аталай!» — будет означать, что дракон Эраникус, самый трудный босс затонувшего храма, готов к бою.

После этого группа обычно становится на краешек одного из карнизов над большим залом и дружно прыгает вниз — в зал, где группами стоят драконы-стражники и кучками летают маленькие дракончики. Выглядят они опасно, но если тянуть их аккуратно, грамотно танковать и пользоваться услугами мага или колдуна — проблем с драконами не бу-

дет. Задача группы — очистить весь зал и прилегающие территории от всего зеленого и чешуйчатого. После этого можно заняться и боссами.

Начать неплохо с пророка Джамала. Он обитает за восточным коридором, и его стерегут несколько групп опасных священников и мертвецов. Их надо вытягивать осторожно, группу за группой — при этом группа должна подпирать противоположную стену, чтобы случайно, поддавшись страху, не «завести» ненужных монстров или, не дай бог, самого Джамала. Живые и мертвые тролли колдуют, пугают, а после смерти обращаются в неуязвимых и очень злых призраков. К счастью, перемещаются привидения медленно и через несколько секунд дохнут сами.

Биться с самим Джамалом нетрудно. Желательно, чтобы первым напал на него не основной танк, а... охотник или паладин, например. Все дело в том, что Джамаль и его помощник Огом очень любят с криком «Айда с нами!» превращать одного из персонажей в огромное заскорузлое чудовище, которое медленно ползает по залу и пытается достать остальных.

На обратном пути в центре круглого зала группу встретят два дракона. Они летают по кругу как лошади в цирке (хотя, лошади не летают, конечно), и не обязательно сражаться с обоими сразу — их можно вытянуть по одному.

К западу от центра зала обитает дух Хаккара. Чтобы призвать его, нужно иметь при себе кровь Хаккара — если ее нет ни у кого, придется этого босса пропустить. Если есть — группа начинает обряд призыва, пытаясь при этом справиться со стаями змей и всевозможных чудовищ, которые стараются помешать обряду.

Со стороны бой с этим боссом выглядит жутко. Но в грамотной группе у священника или мага всегда будет время, чтобы присесть между сражениями и попить воды. Окончательно призванный Хаккар уничтожается неожиданно легко. Впрочем, оно и понятно — это не сам бог, а только его скелет.

Следующий по счету — дракон Эраникус. Если не уничтожить всех шестерых колдунов-троллей, то сразиться с драконом не получится — он будет присутствовать лишь в виде своей тени.

Путь к нему преграждают два мелких дракона — Морфаз и Хасаз — нормальная группа втопчет их в землю, даже не заметив. Вернее, заметив лишь выпавшие из них вещи.

Эраникус — самый гадкий босс всего храма Атал-Хаккара. Хороший воин-танк не сможет ничего сделать, когда дракон просто на несколько секунд изгонит (banish)

его в другое измерение, как это делают с демонами колдуны. Нетрудно догадаться, что прыгнет дракон после этого либо на священника, либо на мага. Если его тут же не перехватит альтернативный танк — всем придется кисло. Потом альтернативный танк уходит в изгнание, возвращается главный... потом снова они меняются местами — и так до конца здоровья Эраникуса или группы.

Очень часто одолев всех боссов в округе, группа раскланивается и уходит. Но есть возможность ликвидировать еще одного, что обитает в самом низу храма среди гадких слизней и леших. Пробираясь к нему не столько трудно, сколько долго. Нужно спуститься вниз (направо, как вошли в подземелье), истребить всю живность в маленьком зале, подняться наверх, зачистить круглый коридор, а потом быстро активировать призывающие Аталариона камни в форме змей.

Порядок важен: сначала южный камень, потом северный, юго-западный, юго-восточный, северо-западный и северо-восточный. Если промедлить с включением, то придется повторять все снова — поэтому группа должна разделиться. Каждый встает у своего камня и по команде включает.

К алтарю внизу приходит Аталарион. Группа спрыгивает с уступов к нему и долго топчет. И уже потом — раскланивается и, приподняв шапочку, уходит через камни телепортации.

ПРЫЖОК В НЕИЗВЕСТНОСТЬ

В один прекрасный день в Кузне раздался клич:

— Мы собираем рейд идиотов, чтобы вместе прыгнуть в лаву Великой Кузни! Пишите, и мы примем вас. — Не идиотов, но храбрецов и экстремалов! — громко поправила глашатай эльфийка и присоединилась к забаве.

Через полчаса на краю кузницы стояли уже сорок человек, гномов, огромных филинов, карликов и эльфов. Несколько фотографов и кинооператоров заняли самые выгодные места и приготовились к съемке. Эльфийка воскрешала тех, кто по ошибке или, поскользнувшись, падал в лаву преждевременно.

Были накладки, прыжок несколько раз откладывался. Но вот, наступил час «икс»!

— Три-четыре! Прыгаем! — командовал предводитель, и гордо мы соскочили с уступа в рыжую лаву.

Подвиг наш вошел в историю сервера. В лаву прыгать — это вам не Ониксию дубасить, и не Траллов истреблять. На это нужна смелость, отвага и азарт!

ЛКИ



➔ А вот Дракиссат — он опасен на вид. Он выйдет из ниши и всех... удивит.



НАГРАДА ЖУРНАЛА

ЖАНР

онлайн ролевая игра

СОЗДАТЕЛИ

Blizzard Entertainment

В РОССИИ

Софт Клаб

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Ultima Online, Dark Age of Camelot

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Требуется — 1.26GHz, 256MB,

32 MB video, 56k

Рекомендуется — 2.4GHz, 512MB,

256 MB video, broadband

АДРЕС В СЕТИ

www.worldofwarcraft.com

Шутки, секретники, намеки и тайные приветствия поселились в играх с начала времен. Где-то их было много, где-то — мало, а то и вовсе не наблюдалось. На пародиях строился игровой процесс юмористических игрушек, многих классических квестов. В наше время уже считается дурным тоном не затолкать в боевик или ролевую игру несколько «пасхалок».

Но World of Warcraft — это совершенно другой уровень. Можно сказать просто — в мире нет, и еще долго не будет игры, которая бы могла сравниться с ней по количеству шуток.

Компания Blizzard на своем долгом пути возвела шутки в принцип, сделала их важным элементом стиля, краеугольным камнем в строительстве своих миров. В World of Warcraft пасхальные яйца, цитаты из фильмов, песен, книг, зашифрованные имена знаменитостей, разработчиков, скрытые области, намеки на всевозможные игры встречаются на каждом шагу. Для того чтобы просто перечислить их, понадобится не одна статья. Это будет трудно, но попытаться все же стоит. Итак, мы начинаем!

ЭТО ЗНАЕТ КАЖДЫЙ ГНОМ

Некоторые шутки лежат на поверхности и прямо-таки бросаются в глаза. Например, в гномьем метро на стене висит экран, по которому ползают разноцветные червячки. Он в виде пародии изображает схематическое передвижение поездов, и при этом в нем легко можно узнать старую и известную каждому аркаду «Змейка».

Я уже рассказывал о том, что из-за стеклянного туннеля гномьего метро можно увидеть плавающего ящера уровня «босс» по имени Несси. Не нужно рыться в словарях, чтобы сразу узнать в нем легендарное чудовище из шотландского озера Лох-Несс. Но не все знают, что Несси — не единственное легендарное чудовище в игре. А все потому, что спешащие по своим делам герои не хотят

остановиться, чтобы подслушать разговор двух юных рыбаков, забрасывающих удочки в канал на северо-западе Штормового.

«Ты знаешь, в каналах водятся крокодилы! — говорит один из них. — Их притащили из болот как домашних питомцев, но потом выбросили!»

Городская легенда о крокодилах в канализации жива и в Азероте!



Но самое интересное — легендарный крокодил действительно существует! Брошенный крокодил встречается в канале — но очень, очень редко.

Если остановиться и послушать разговор юных рыбаков дальше, можно услышать жуткую историю о кролике, который «просто бросился на него и откусил голову — клянусь!» Неужели такие кролики бывают? К счастью, нет — молодые люди просто делятся впечатлениями от фильма «Монти Пайтон и священный Грааль».

Что до секретного гномьего аэропорта, то о нем знает каждый, кто хоть раз бывал в окрестностях Кузни. Там выстроились в ряд гномьи танки и самолеты, там на маленьком озере храбрые гномы отражают атаки орд троллей третьего уровня. Из аэродрома можно попасть во множество интересных мест — на господствующую горную вер-

шину, к месту падения самолета, к костру, у которого греются две карлы, и в деревню над Мокроземьем. Попасть туда можно через Дун-Моро, пробежав в одном месте вдоль крутой скалы. Но, делая это, игрок рискует подвергнуться анафеме на несколько дней.

Чем рисковать здоровьем, проще создать героя Орды и навестить

Подземный город. В тронном зале бывшего Лорда-эрона вы без труда узна-

ете обстановку из третьей части Warcraft. Правда, стены здесь покосились и обрушились, статуи побиты, колокола лежат на обломках. Но любой, кто входит в город через тронный зал, услышит звон призрачных колоколов и шум толпы, приветствовавшей когда-то в прошлом своих монархов.

Все это — очевидные напоминания об истории Азерота. Но до сих пор немногие знают: если зайти в сам тронный зал и выкрутить громкость на максимум, то можно услышать отдаленные призрачные голоса. Это прокручивается раз за разом сцена убийства Артасом своего отца из World of Warcraft 3. Наверное, не стоит напоминать, что воспроизведение нереальных голосов на пленке — классический прием в литературе и кино («Шестое чувство»).

Призраки есть и в самом Подземном городе. Но увидеть их может только тот, кто обладает такой способностью. Например, колдун-параноик.

Уже с двадцатых уровней игроки узнают, что есть в Штормовом секретное агентство SI:7 — его





название совершенно ясно пародирует британскую службу MI:6. Подтверждая нашу догадку, агент в черном, Матиас Шо (Mathias Shaw), говорит: «Учи, если тебя раскроют, SI:7 будет все отрицать». Эта фраза встречалась и в кино, и в компьютерных играх. Если кто-то недоволен таким поворотом — он может попробовать на агента несколько эмоций. На эмоции отвечают обитатели Стратхольма и страж Штормового, генерал Марк Джонатан (Marcus Johnatan). Если попытаться изобразить перед ним силача, он не прореагирует или просто отвернется. Зато служанки (barmaid) в тавернах всегда потанцуют с вами.

Старая Кузня (Old Ironforge) — давно известная недоступная область в городе гномов. Проникнуть в нее можно было только в виде духа через потайную дверь в тронном зале Магни Бронзоборода. Увы, эта «пасхалка» разработчиками вскоре после запуска игры была «обезврежена».

Очевидная пародия — приветливо раскинувший руки каменный гоблин у городка Залив Трофеев (Booty Bay). Кто хоть раз видел на открытке памятник Христу Спасителю в Рио-де-Жанейро, тот сразу узнает позу.

И напоследок — пустой заброшенный особнячок «Высадка Ньюмана» (Newman's Landing) на пустынном побережье между Мокроземьем и Закатным краем. Никто до сих пор не разгадал его тайну.

ПРИВЕТ ОТ АНИМАТОРОВ

Множество шуток зашито в анимацию персонажей. Танцы героев разных рас и полов — простейший пример. Если, к примеру, гномий «казачок», человеческую «макарену»

или эльфийского Майкла Джексона узнает каждый, то чувственный танец эльфиек распознает только любитель французской поп-музыки; певица Alizee должна гордиться тем, что ее характерные позы отдали эльфийским дамам.

Люди-мужчины изображают Джона Траволту из фильма «Лихорадка субботнего вечера» (Saturday Night Fever). Орки танцуют, как MC Hammer (ла-ла-ла, Can Touch This!), гномихи подражают ирландским народным танцам, тролли отпрыгивают капоэйру, мертвецы трясут воображаемой электрогитарой и явно любят тяжелый рок, таурены воспроизводят простые движения Peanut Butter Jelly Time.

Подобрать названия к танцам тауренок, мертвячек и троллих не удалось. Кроме того, особый танец есть у шаманов в форме волка (животное прыгает на задних лапах), у друидов в форме совы (совиный танец повторяют людоеды) и у гоблинов.

Если вам вдруг встретится сын Ценария, посмотрите на него внимательно — левая рука у него заканчивается очень острыми пальцами-шипами.

Кентавр время от времени пытается потрогать ее правой рукой, колется и отдергивает руку.

Мертвый рыцарь не только сверкает костями, но и любит жонглировать собственной головой.

Возможно, это некая цитата из классического квеста «Секрет острова Обезьян».



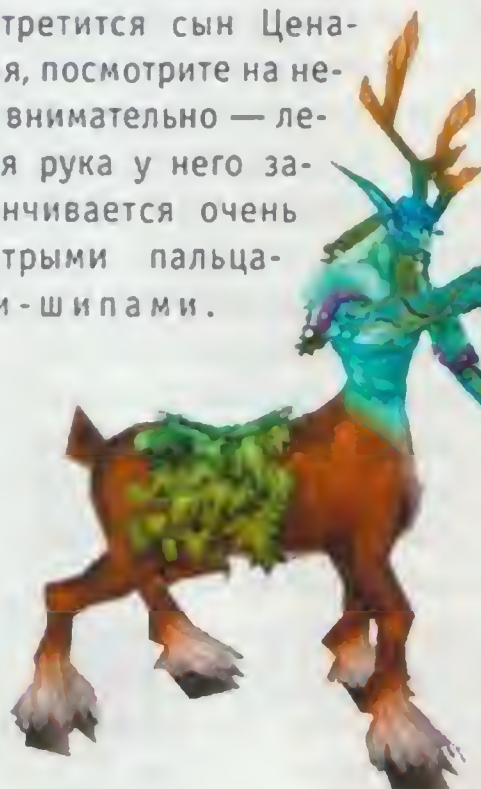
Трехголовая гидра иногда ссорится с собственными головами и начинает их энергично кусать. Что характерно, двухголовые людоеды-маги себя не обижают. Видимо, потому что две головы — компания, а три — уже толпа.

Анимация гибели древесного духа (энта) — одна из самых смешных в игре. Верхняя



часть энта сползает с нижней части с глупым выражением деревянного лица — а потом падает рядом с «пеньком».

Морские великаны — очень невоспитанные существа. Посмотрите на них издали,



и вы увидите результат их неправильного питания — огромный зеленый пузырь, который великан выпускает... совсем не из рта. Вволю полюбовавшись на пузырь, гигантский невежа тыкает в него заскорузлым пальцем и, явно что-то почуяв, начинает разгонять воздух руками.

читайте в номере:

ТРЕТЬЕ ПОКОЛЕНИЕ СОВОЙ СВЯЗИ В РОССИИ

КОГДА 3G ПРИДЕТ В РОССИЮ

ПРЕСТУПЛЕНИЯ, КОТОРЫЕ МЫ СОВЕРШАЕМ

ЗА ЧТО МОГУТ НАКАЗАТЬ В ИНТЕРНЕТЕ

НОУТБУКИ-ТРАНСФОРМЕРЫ

TOSHIBA TECRA M1

FUJITSU SIEMENS P1510

HEWLETT-PACKARD TOUCHPAD

КАТАЛОГ

МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ И КПК И НОУТБУКОВ

тема номера:



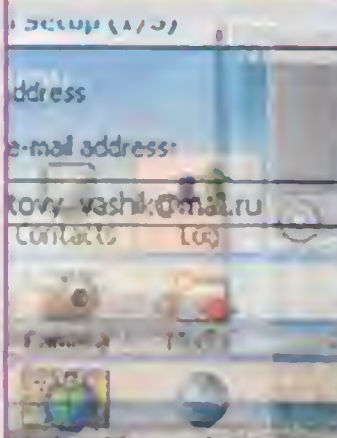
БЮДЖЕТНЫЕ НОУТБУКИ
ХОРОШИЕ ПОКУПКИ ДО \$1000

а также:



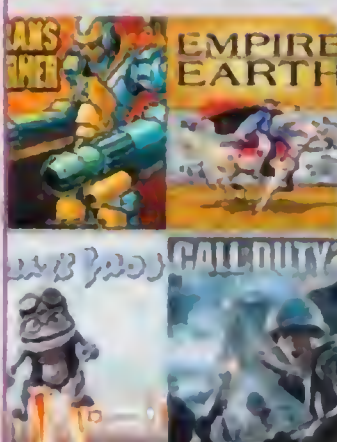
ЭКСПЕРТИЗА

NOKIA 3250
SONY ERICSSON W900
QTEK 4000
SMOTECN CN-510
TOSHIBA SATELLITE L10
ASUS A6
LG LW20



ПРАКТИКА НОМЕРА

СЪЕМКА ПАЛОТКИ
ПРОШЛИЙ СОМЫ ЕНТОСОВ
ПРОСМОТРИТЕ ВИДЕО НА СМЕТКЕ
НАСТРОЙКА ПОЧТЫ
НА КОМПЬЮТЕРЕ
СКАЧИВАЕМ ЗАДАНИЯ
ЧЕРЕЗ OPERA MINI



ИГРЫ ДЛЯ ТЕЛЕФОНОВ

CALL OF DUTY
CRAZY FROG
EMPIRE EARTH
LINK THE DWARD
SWAT FORCE
TRANSFORMER
ДЕСЕЛАЯ БАНДА И ОДНИ

СОТНИ ПРОГРАММ НА МОБИ-ДИСКЕ

журнал о том мобильном, который у тебя уже есть

ЛИТЕРАТУРНЫЕ ДНИ В АЗЕРОТЕ

Разработчики World of Warcraft очень любят и ценят литературу — они всегда готовы поделиться этими чувствами с нами.

Хотите доказать им?



не нужно далеко ходить — если вы хоть раз бывали за Частоколами Штормового, то наверняка выполняли квест, который давала вам старая Никова Раскол (Nikova Raskol). Поменяйте местами эти два слова и прочтите вслух несколько раз. Эге? То-то и оно!

В игре есть даже квест под названием **Crime And Punishment**, и он относится к Частоколам. Правда, дает его другой NPC. Задача — убить некоего **Декстера Варда** (Dexter Ward). А имя-то знакомое. В копилке мировой литературы есть рассказ «Жизнь Чарльза Декстера Варда» (The Case of Charles Dexter Ward) за авторством некоего Говарда Лавкрафта.

Бедный Лавкрафт — у него утащили не только мурлоков. В квесте «Звезда, рука и сердце» игрок должен призвать и убить божество — **Дагуна Голодного** (Dagun The Ravenous).

В Подземном городе живет и никого не трогает простой **алхимик по имени Элджернон** (Algernon). Из рук он не выпускает желтый цветок. «Цветы для Элджернона» (Flowers for Algernon) — знаменитый рассказ малоизвестного писателя Дэниэла Киза (1959). Рассказ был удостоен престижных премий «Хьюго» и «Небьюла». По его мотивам в 1968 году сняли фильм, а в 1980 году на Бродвее поставили мюзикл. Кстати, Элджернон в рассказе — лабораторная мышь.

Рядом, в том же Подземном городе, группа мертвецов **энергично колотит мясных големов** и людей. Их имена звучат знакомо — Тайлер, Марла, Хлоя... Но хотя они и дубасят големов почем зря, на «Бой-

цовский клуб» Чака Паланика все равно не очень похоже.

Одну из банкирш Подземного города зовут **Офелия Монтекки**. Другого — **Вильям Монтекки**. Чую, чую бесовщину, но обосновать не могу — разве что можно предположить, что на дом Монтекки чума все-таки успешно обрушилась. Зато в квесте **Young Lovers** (Эльвинский лес) игроку предстоит переправить записку от влюбленной девушки влюбленному юноше. «Я проклята. Мое сердце принадлежит Томми, но наши с ним семьи — враги».

Если Шекспира разработчики раскатали на мелкие квесты, то с Хемингуэем они обошлись добрее. На мысе Шина (Stranglethorn Vale) в лагере **Хемета Несингуэя** (Hemet Nesingwary, по-английски анаграмма точная) игрок получит квест — собрать разбросанные по всему мысу страницы книги «**Зеленые холмы мыса Душащего Шипа**». Много раз я брал этот квест и собирал книгу, но до тех пор, пока меня не ткнули носом в явную «пасхалку», я не понимал, откуда разработчики взяли «Несингуэя» и «Зеленые холмы». На самом юге мыса, в городке Залив Трофеев, живет **рыбак по имени Старик Хемминг** (Old Man Hemming).

В том же городке **магазинчик тканей называется «Портной городов»** (Tailor of Cities). Это непереводаемая игра слов, намек на «Историю о двух городах» (A Tale of Two Cities) Чарльза Диккенса.

На классическую трилогию Джона Толкиена намекает артефакт «**Единое кольцо**» (The One Ring), прибавляющее по единице к каждой характеристике. «Не такое хорошее, как двойное кольцо», — гласит описание. Добыть это кольцо сможет только самый удачливый рыбак, голлм!

Если вы играете человеком и хотите пошутить (команда «/silly»), то будьте готовы выслушать длинную речь: «У меня идея, как сделать отличный фильм! Он будет про двух гномов, которые нашли браслет силы и отправились в Плающие Степи, чтобы положить его в котел. Они сколачивают Братство браслета, по пути встречают мурлока по имени Голлум, который жаждет этот браслет, и девятиртых одержимых браслетом людей. Можно сделать три части «Правителя браслета». Первую назовем «Братство браслета», вторую — «Парочка башен», а финальную третью — «Эй, король вернулся!».

На юге Лох-Модана можно найти **две статуи гномьих королей**, подозрительно напоминающие памятники Исилдуру и Анариону («Братство кольца»).

В Среброхвойном (Silverpine) лесу есть область «**Риск Берена**» (Beren's Peril). Берен — один из героев «Сильмариллиона» Толкиена.

«**Когда-нибудь я стану настоящим мальчиком!**» — без устали повторяет мини-дроид Маленький Сервомотор (Little Servo) вслед за Пиноккио, персонажем сказки Карло Коллоди.

Дроид этот обитает в Скверном оземье (Badlands), в нескольких шагах от высокой горы (центр области), где на троне сидит скелет с двумя ручными мечом в

руках. Спи спокойно, Конан, детище Роберта Говарда. Мы тебя не тронем. **А твои знаменитые слова:** «Никому ты не можешь доверять — ни мужчинам, ни женщинам, ни животным... только этой стали ты можешь довериться!» — расхватали на цитаты кузнецы (Saru Steelfury, кузнец-мастер).

«**Как подавать человечину**» (How To Serve Man) — такая поваренная книга иногда выпадает из NPC-троллей. Почти так же называется фантастический рассказ Дэймона Найта.

«**Свинья со свистулькой**» (Pig and Whistle) — забавное название у бара в Старом квартале Штормового. Оно встречается в книге Джерома К. Джерома «Трое в лодке, не считая собаки», а также еще в доброй дюжине романов, как исторических, так и фантастических (например, «Сага о Копье»). В Великобритании есть реальные заведения с таким названием!

Кстати, о свиньях... На одной из ферм Эльвинского леса лопает чей-то урожай призовая **свинья Принцесса**. Явный намек на Императрицу из серии веселых повестей П. Г. Вудхауза!

«**Сорок два, сорок два... Что бы это значило?**» — бормочет в гномьем метро старый проказник Хаггл (Haggle, Leger Gnome). Возможно, он, сам того не зная, вычислил ответ на вопрос жизни, Вселенной и вообще (Дуглас Адамс, «Автостопом по галактике»).

На арене **Гурубаша** (Gurubashi Arena) мыса Шипа каждый полдень выбрасывают сундучок с мелочевкой. Едва ли стоит ради нее сражаться, но послушать гоблина-распорядителя можно. Гоблина зовут «**Короткий Джон Мифрил**» (Short John Mithril). Роберта Льюиса Стивенсона разработчики не пожалели...

Название книги-квеста «**Поваренная книга тайного мага**» (Arcanist's Cookbook) подозрительно созвучно с названием небыстрой

«Настольной книгой анархиста» (Anarchist's Cookbook).

Встречаются и несколько сомнительные «пасхалки». Например, капитан **Гарранд Ваймз** из окрестностей острова Терамора — имеют ли разработчики в виду капрала Сэмюэля Ваймза из серии книг «Плоский мир» Терри Пратчетта? «**Ночная стража**» (Night Watch) города Даркшир — это тоже «Плоский мир».

А карлик **Тирион** (Tyron) из крепости Штормового — что общего между ним и Тирионом из серии «Песнь Льда и Пламени» Джорджа Мартина?

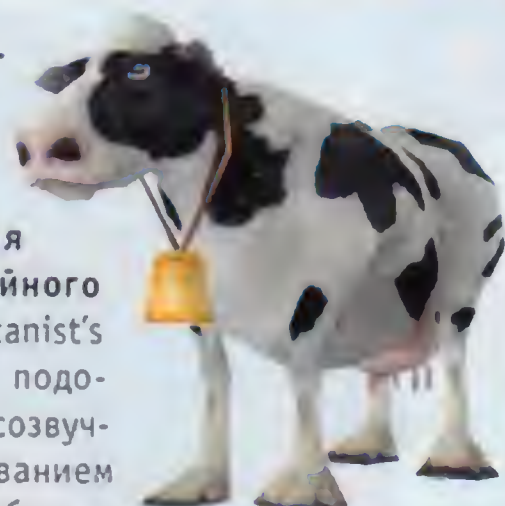
Загадка...

Вот и все на сегодня. Я обошел молчанием кинематограф, песни, знаменитостей, компьютерные игры, смешные предметы и артефакты...

Но в следующей статье я обязательно расскажу про обильные цитаты из игровых серий **Diablo** и **Warcraft**, уличу разработчиков в пристрастии к фильмам «Матрица», «Охотники за привидениями», «Звездные войны», «Чужой» и не только. Кроме того, вы узнаете, насколько сильно в Blizzard любят братьев **Марио**, что общего имеет тауренский Громовой Утес с классическими мультфильмами **Миядзак**, откуда в Штормовом **китайцы**, какие тайны скрывают повара и как именно тролли перепевают **Боба Марли**.

Следите за рекламой!

ЛКН



Lorekeepers (Хранители Знаний)

Устав гильдии



О ГИЛЬДИИ

Миссия: Организация для тех, кто сочетает в себе ролевой дух, жажду знаний и боевой азарт.

Принципы: Либеральность. Корректность. Интеллигентность.

Гильдия Хранителей Знаний — открытая. Мы приглашаем всех, кто готов чтить данный Устав, соблюдать правила и участвовать в совместных мероприятиях. Для вступления в Гильдию **не требуется** иметь учетную запись на форуме журнала, состоять в Клубе интеллектуальных компьютерных игр или даже читать ЛКИ. Если вы разделяете наши интересы, зарегистрированы на официальном европейском сервере World of Warcraft и желаете примкнуть к нашей команде — милости просим.

Существенные события, изменение состава Гильдии, итоги мероприятий, планы и перспективы будут отражаться на страницах журнала.

Эмблема Гильдии — золотая сова в коричневом поле.

НАШЕ КРЕДО

Гильдия Хранителей Знаний — военно-исследовательская орга-

низация Орды, призванная наблюдать изменения мира, собирать знания, первой открывать новые локации и ставить полученные знания на службу Орде.

Гильдия служит Орде и другими способами, которых требуют от нас наши вожди — как то, организует совместные действия на полях сражений и в других местах.

Гильдия служит делу Орды и в мирной жизни, собирая знания, укрепляя боевой дух празднествами, шествиями и другими организованными мероприятиями.

Гильдия блюдет традиции Четырех Племен, составляющих Орду, и сохраняет самобытность каждого из них в своих рядах.

(Примечание. Те, кто действует от лица каких-либо иных племен, в том числе неизвестных в этом мире, считаются шпионами Альянса со всеми вытекающими последствиями.)

ПЯТЬ ЗАПРЕТОВ

В Гильдии категорически не допускается:

➤ Использование любых языков, кроме английского, на любом общественном канале, будь то торговый или городской чат, или даже

просто произнесенная вслух фраза. Сервер — англоязычный, и публично изъясняться с неизвестными вам людьми на других языках просто неприлично. Единственное исключение: шепот (whisper, /w) в том случае, если вы точно знаете, что собеседник понимает язык, на котором вы к нему обращаетесь.

➤ Попрошайничество. Имейте в виду, что и прямое вымогательство денег, и якобы более невинное (вроде «мы сами не местные, танцуем за один золотой...»), будет расценено, как позорящее честь Гильдии.

➤ Раздражающее поведение. Это любые действия, заведомо обижаящие других игроков. К примеру, не стоит прыгать в воду и плескаться там, когда кто-то ловит рыбу. Не надо выхватывать из под носа у союзников клад, надоедать приватными сообщениями, если собеседник не желает общаться... Полный список здесь привести невозможно, поэтому совет простой: будьте вежливы.

➤ Жульничество. Дали слово — держите. Несмотря на массу средств, предусмотренных в игре для честной торговли, способ обмануть партнера по сделке всегда найдется. Ваша задача им не пользоваться, даже если всему виной — разгильдяйство самой «жертвы».

➤ Любая бранная лексика, кроме внутриигровой. Иначе говоря, никто не запрещает в пылу ссоры обозвать собеседника мурлоком или даже заподозрить в связях с Альянсом, но за неигровую площадную ругань и хамство грозит позорное изгнание. Вне зависимости от причин и обстоятельств.

ЭТИКА И ЭСТЕТИКА

➤ Языки гильдии: русский и английский, без предпочтений в пользу любого из них. Можно использовать русский и латинский алфавит, но, если вы пишете на русском, переключитесь на кириллицу, если на английском — на латиницу. Старайтесь избегать транслита, его тяжело читать.

➤ В чате гильдии не приветствуется обсуждение сугубо неиг-

ровых вопросов, в том числе — даже связанных с играми или журналом-сами-знаете-каким. Напомним, что сервер — ролевой, и вы общаетесь преимущественно от лица своих персонажей. Это же, кстати, накладывает определенные ограничения на выбор имен персонажей: подробнее читайте в статье Псмита о выборе имени.

➤ Вряд ли стоит отдельно упоминать, что уважение к другим членам гильдии составляет ее основу. Гильдия осуждает снобизм и не потерпит в своих рядах «учителей», навязывающих остальным «истинно правильные» способы игры. Тем более, что World of Warcraft, по сути своей, фактически исключает «правильные» и «неправильные» пути развития персонажей.

➤ Гильдия приветствует войну против Альянса, чествует героев сражений и поощряет доблестные убийства вражеских захватчиков (особенно карликов). Но помните, что истребление слабых — дурной тон, а портить игру новичкам по меньшей мере неприлично. Старайтесь подбирать себе противников соразмерного уровня, иначе ваши действия могут быть сочтены порочащими честь Гильдии. **ЛКИ**

КАК С НАМИ СВЯЗАТЬСЯ

Сервер	Scarshield Legion (RP-PVP)
Сторона	Орда
Глава гильдии (Псмит)	Barragun
Зам. главы гильдии (Алексей Шуньков)	Thunderbull
Контактный e-mail	lorekeepers@lki.ru

Для справки:

➤ Для вступления в гильдию «Хранители Знаний» отправьте резюме на контактный e-mail. Но не свое резюме, а своего персонажа, и от его имени. Что там писать — вопрос целиком вашей фантазии, но помните, что World of Warcraft — игра ролевая, и умение не выходить из роли ценится на вес золота.

➤ Пожалуйста, пользуйтесь для заявок именно электронной почтой, а не игровым чатом.



➤ Основатели Гильдии: слева направо — Lliena (Татьяна Шунькова), Sharpclaws (Сергей Зверев), Thunderbull (Алексей Шуньков), Barragun (Псмит), Velvetnose (леди Псмит), а также примкнувшие к ним кошка и суккуб.



Вот и закончились четыре года томительного ожидания. Снова воители, маги, воры и хвостатые хаджиты всего Тамриэля уходят в бой. Они исследуют новый мир, удивляются лесам и рошицам, грозят руками и лапами дальним некрасивым горам и, сосредоточенно нахмурившись, штурмуют окраины страны Забвения.

Обращая смелый взгляд в будущее, всегда полезно разок другой оглянуться в прошлое, в глубину времен, откуда смотрят на нас Уриэль Септим Седьмой, леди Бризенна, храбрец Кир, агент Кай...

Хрустят древние свитки.

Тимур Хорев



The Elder Scrolls

ЖАНР

ролевая игра

СОЗДАТЕЛИ

Bethesda Softworks

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Gothic, Ultima, Wizardry

В истории очень многое решают случайности. Знаете, как это бывает, — то в кузнице не оказывается гвоздя, то уборщица забывает помыть заплесневевшую чашку. Удивительны и прихотливы шутки судьбы. В начале девяностых в одной маленькой компьютерной фирме из Мэриленда была задумана компьютерная игра про гладиаторов в фантастическом мире.

— Это будет такая большая арена, где воины и маги из самых дальних пределов волшебной страны сражаются друг с другом, выигрывают разное барахло, получают ранги! — И все соглашались с тем, что идея очень хорошая и перспективная.

Опыт у компании уже был, и немалый: выпускались игры и для платформы NES, и для DOS — хоккейные симуляторы, аркады, бое-

вики по лицензии на мир «Терминатора»... А теперь еще и сказочный боевик для разнообразия. Работа закипела — художники начали рисовать мир, сценаристы придумывали девизы командам гладиаторов, программисты собирали все воедино и гоняли персонажа, отработывая управление.

Трудно представить, как выглядел бы сейчас мир компьютерных игр, если бы на очередной планерке кто-то (история не сохранила имени героя) робко не предложил:

— А давайте сделаем из того, что у нас есть, полноценную ролевую игру!

Мы не знаем, что ему тогда ответили. Но в тот самый момент где-то в часах Судьбы Всех Игр сместились шестеренки, и родилась вселенная The Elder Scrolls.

The Elder Scrolls Chapter One: The Arena



Когда игра вышла в свет, от первоначальной задумки осталось толь-

ко название. На дворе был 1994 год — год старых жанров и новых надежд, когда мы увидели Doom II, Colonization, King's Quest VII, Theme Park, Galactic Civilizations, Goblins, TIE Fighter, Prince of Persia 2.

Игра была встречена очень доброжелательно и заработала несколько престижных наград от журналов (в том числе и в номинации «Игра года»). Это и неудивительно — для своего времени TES: Arena оказалась очень удачным проектом. Мощный графический движок эксплуатировал сверхсовременные процессоры 486DX2-66. Красота Тамриэля поражала — пусть внешне игра и не дотягивала до знаменитого Doom, но по меркам ролевых игр придраться было просто не к чему. Игрока ждал обширный мир Тамриэля, девять провинций, восемь игровых рас (в том числе аргоныиане и хаджиты), че-



→ Таким Тамриэль предстал перед нами в первой части серии.



→ Удивительно простая графика — и удивительный эффект погружения в игру.

тыреста городов и множество подземелий. Трудный выбор класса из восемнадцати доступных облегчался небольшим психологическим тестом, дающим возможность выбрать самый близкий по духу. Управление героем было не очень удачным, но разработчики придумали интересный способ размахивать оружием — с помощью движений мыши.

Сюжет в Arena был простым и использовал обычные шаблоны жанра. Короля Уриэля Септима Седьмого и его верного телохранителя заточил в ином мире амбициозный маг, желающий лично примерить корону, став злым двойником короля. Победить злодея может только сын телохранителя, который вышел из темницы благодаря помощи доброго духа. Просто так псевдокороля не одолеть, так что герой отправляется в долгий путь за восемью частями Посоха Хаоса в восемь областей Тамриэля — провинции Хаммерфелл, Скайрим, Валенвуд, Эльсвейр, острова Саммерсет, Черные болота и, наконец, в вулкан Красная Гора (Морровинд). Лишь когда герой обретал целый посох, он мог вернуться в Киродиил, чтобы победить мага не столько силой, сколько хитростью.

За линейность сюжета игру не ругал никто, потому что разработчики предусмотрели возможность «свободного плавания». Игрок мог заниматься вольной охотой на монстров, выполнять задания NPC, искать мощные артефакты (шестнадцать штук), создавать собственные заклинания из «заготовок», воровать, болеть нехорошими болезнями. Уже в те далекие времена нашлись игроки, которым не по душе был свободный игровой процесс. «Скучно!» — говорили они. Но те, кто понимал замысел разработчиков, осознали, что перед ними просто другой жанр ролевой игры — «мир, в котором можно жить».

Вы и сами при желании можете оценить красоты и мир игры, ставшей первой в долгом и славном списке. В 2004 году, отмечая десятилетие серии The Elder Scrolls, Bethesda перевела Arena в категорию бесплатных игр. Теперь игру можно скачать на elderscrolls.com вместе с эмулятором окружения DOS. Освоиться в ней поможет полное игровое руководство, которое лежит на svatopluk.com/arena/manual.

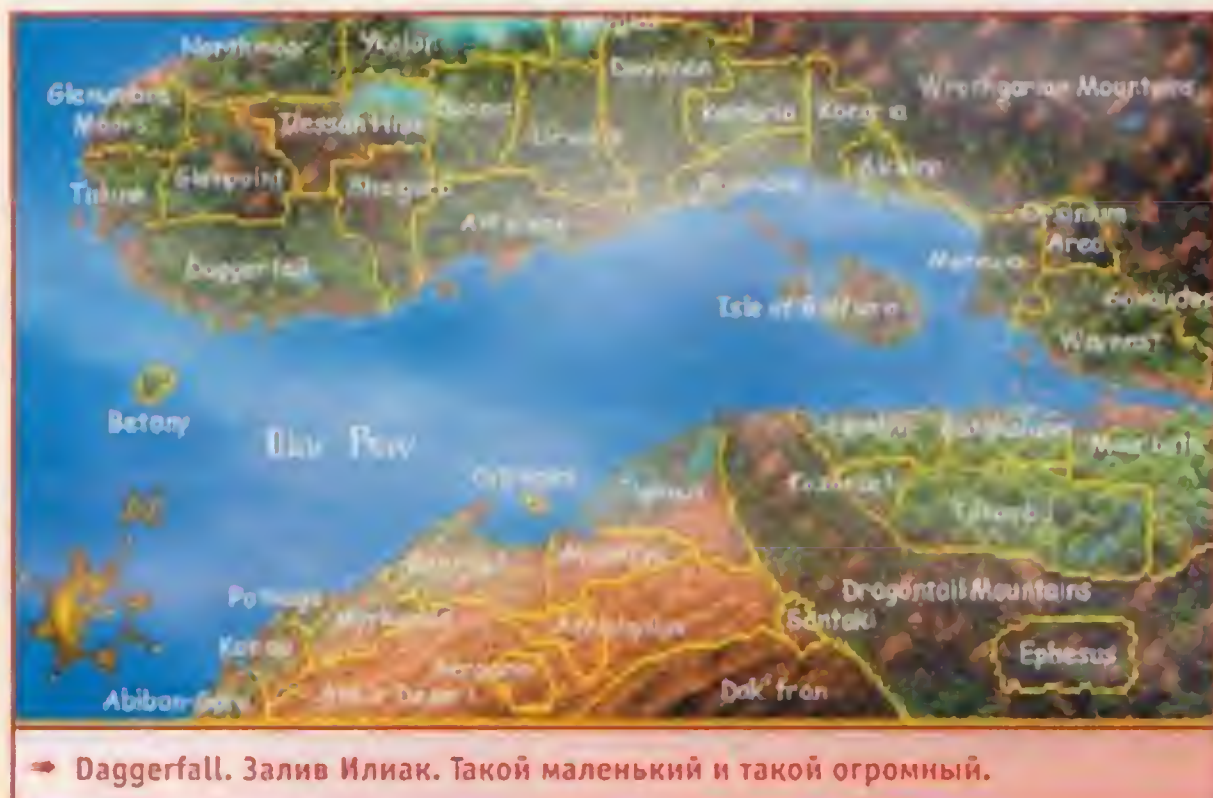
The Elder Scrolls Chapter Two: Daggerfall



Перенесемся на два года вперед, в год 1996, время безудержных экспериментов, начало эпохи боевиков и заката квестов (Diablo, Duke 3D, Quake, Broken Sword, Larry 7, Neverhood).

Bethesda гордо выкатывает вторую часть сериала — Daggerfall. Среди игроков, верных поклонников Arena, начинается ропот: «Что это такое — гениальная игра или тонкое издевательство?»

Первое, что бросалось в глаза, — масштабы. Теперь эти хрестоматийные цифры знают все — пятнадцать тысяч городов, городков, деревень, хуторов, поселков на игровой территории размером с две Великобритании. Рекорд не побит до сих пор, если не считать космические игры. А ведь в игре по сюжету отображался лишь небольшой участок Тамриэля — два маленьких кусочка провинций Хай Рок и Хаммерфелл, окружающие залив Илиак. Но даже там уместились сорок семь королевств — от северных заснеженных областей до южных пустынь с верблюдами и жарким солнцем.



→ Daggerfall. Залив Илиак. Такой маленький и такой огромный.

Игра была не только широка, но и ужасно глубока. Зайдя в любое подземелье, игрок мог блуждать там часами. Помню, я сам испытал приступ клаустрофобии, заблудившись в подвалах королевского замка Даггерфолла. Без особых заклинаний «метка» и «телепортация к метке» нечего было и думать всерьез соваться в катакомбы.

Прогресс по сравнению с TES: Arena был очевиден. Игрок научился создавать собственный класс, не мучая себя вопросом о том, что же лучше — акробат или боевой маг. Появились лошади и тележки, банки, где можно было взять деньги под проценты или положить их на счет, возможность купить собственные корабли и дома (с ушлыми шкафами, которые «воровали» вещи игрока). Огромное количество оружия, одежды, брони, магических и бытовых предметов. Улучшенная система создания собственных заклинаний (телекинез, левитация вместе с лошадью!), улучшенное управление. Зачарование предметов с помощью захва-

Если бы директором был я

Создавая серию The Elder Scrolls, разработчики допустили несколько явных просчетов. Исправить их — долг любого мечтателя!

➤ В игре The Elder Scrolls: Arena нет никакой арены. Почему бы не переименовать игру во что-нибудь наподобие TES: Kill the Bad Mage?

➤ Я нанял бы больше тестеров для Daggerfall и ввел телесные наказания за найденные, но не исправленные сюжетные ошибки.

➤ Попытка поиграть с жанрами популярной серии — это всегда большой риск. Возможно, не стоило разбрасываться на Battlespire и



Redguard, сосредоточившись на жанре классической ролевой игры. Может, тогда бы мы увидели что-то вроде TES 2.5: Return to Daggerfall.

➤ В коллекционное издание Morrowind вместо оловянного ординатора я бы положил плюшевого гуара.

➤ Древние свитки не продаются! Вариациям на тему Тамриэля не должно быть места на экранчиках мобильных телефонов!

➤ В процессе тестирования TES 4: Oblivion я бы запретил NPC общаться друг с другом вслух. По крайней мере, если поблизости топчется игрок. Что хорошо в GTA, то звучит глупо в Киродииле.

ченных душ, алхимия, вампиризм, возможность стать оборотнем, множество храмов, гильдий, рыцарских орденов, книг для изучения. Система взаимоотношений с NPC, учитывающая самые разные факторы — от отношений государств до внеш-

игру можно было легко запороть до непроходимости сюжета из-за нескольких мелких и противных ошибок в скриптах.

Это и неудивительно — наполненный интригами, шпионажем, предательством и другими веселыми вещами сюжет сам по себе ужасно сложен, набит огромным количеством возможностей и вариантов, из которых не все открыты до сих пор. Такова философия TES II: Daggerfall.

Некоторые называют эту игру лучшей в серии. Они в чем-то правы, потому что Daggerfall — это игра-крайность, игра-экстремум. Ее либо ненавидят, либо играют в нее годами. Таких игр никогда не было и никогда больше не будет.

После TES II: Daggerfall разработчики взяли большой перерыв. Следующая ролевая игра в серии вышла лишь в 2002 году. Шесть долгих лет те, кто успел полюбить мир Тамриэля, бегали по окрестностям залива Илиак, перебивались с Battlespire на Redguard.

An Elder Scrolls Legend: Battlespire



Уже через год после релиза второй части серии, когда заплатки придали Daggerfall более или менее «удобоиграбельный» вид, в сообществе игроков пронеслась радостная весть — следующая часть на подходе!



Но радостное ожидание быстро сменилось разочарованием. Заключение было единогласным: **Battlespire** — это не то. Шаг в сторону идеологически чуждого **Diablo**. Фальшивая елочная игрушка. Обладая всеми признаками ролевой игры (ролевая система, злые чудовища, NPC, подземелья, диалоги, записки), **Elder Scrolls Legend: Battlespire** оказалась лишь маленькой рубиловкой о семи уровнях. При этом выбор персонажа ограничивался либо воительницей Ваташей Тренелль, либо Джосианом Кайдом, магом.

По сюжету **Battlespire** («Боевой шпиль») — летающая школа военных магов, которую в один прекрасный момент захватили даэдры, демоны из мира Забвения, под командованием самого Мехруна Дагона, лорда разрушения. Как верный ученик, игрок должен был раскидать даэдр, проникнуть на окраины Забвения (увидеть своими глазами знаменитый **Oblivion** — впервые в серии!), побеседовать с магом-злодеем из **TES: Arena** и накостылять самому Дагону, напоминающему четырехрукого гиганта Гора из **Mortal Combat**.

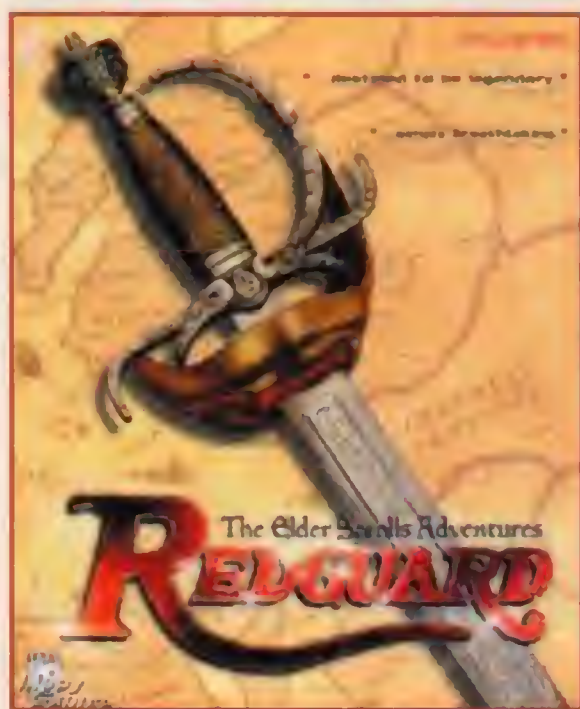
Да, игра поддерживала многопользовательский режим — кооперативный и командный **death-match**. Она была симпатичной и даже могла использовать возможности графического ускорителя. Но как объяснить это оскорбленным любителям, считающим, что Bethesda просто решила по-быстрому срубить денег на их болезненном пристрастии к **Elder Scrolls**?

Игру ждало забвение, а разработчики тем временем готовили очередное разочарование.

А еще в **Battlespire** невозможно сыграть на современных операционных системах. Даже эмулятор **DosBox** сейчас еще не способен толково воспроизвести графический режим **VESA 2.0 16 bit**.

Впрочем, не очень-то и жалко.

The Elder Scrolls Adventures: Redguard



На дворе 1998 год, время самого что ни на есть ренессанса, — **Fallout 2**, **Half-Life**, **Grim Fandango**, **Unreal**, **Starcraft**.

Bethesda, решив еще раз испытать терпение любителей, выпускает **Redguard** — приключенческую игру во вселенной **Elder Scrolls**. Большие буквы «Adventure» в названии игры ясно предупреждают — перед нами не ролевая игра, а вовсе даже приключенческая. Сравнить **Redguard** проще всего с серией **Tomb Raider** — вид от третьего лица, акробатика, максимум действия, минимум разговоров.

Действие происходит за 400 лет до событий **Arena**. Главный герой — молодой пират Кир, местный негр (а точнее, редгард, или «йокудан» — это темнокожая раса прирожденных бойцов, населяющая преимущественно провинцию Хаммерфелл). Кир возвращается на родной остров Строс М'кай, чтобы найти пропавшую сестру Изару, — и, конечно, оказывается в самой гуще странных и запутанных событий. Особую пикантность ситуации придает тот факт, что когда-то Кир убил мужа Изары.

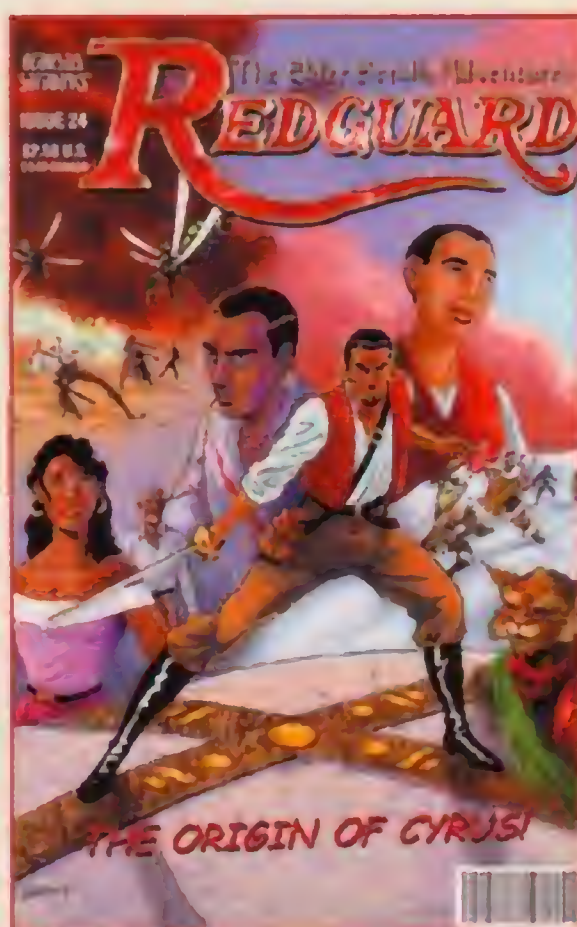


→ **Redguard**. В те далекие времена приключенческим играм еще можно было отставать в графике от боевиков (в тот же год вышла **Half-Life**).

Впереди у юного негра сражения, приключения, путешествие на остров мертвецов, тяжелый разговор с разумным червем (слоад) Н'гастой, застенки, встреча с загадочной «Неутомимой лигой», превращение в мелкого гремлина и полноценное путешествие в **Обливион** — легендарный мир, который здесь предстанет перед нами зеленой лужайкой. В Забвении Кир встретится с самим князем даэдр Клавикусом Вайлом и сыграет с ним в загадки. Сюжет — сильная сторона игры, а графика, использующая все возможности **Voodoo 2**, была на голову выше всего, что до этого выходило из-под пера Bethesda. К игре прилагались карты Строс М'кай и окрестностей, «Путеводитель», бесценный источник информации о мире.

Но игра — не пошла. Она провалилась быстро и бесшумно, так что теперь о ней напоминает лишь комикс, который можно найти на redguard.elderscrolls.com.

Еще четыре года плакали те, кому близок был Тамриэль. Но поти-



→ Обложка комикса, рассказывающего о предыстории **TESA: Redguard**.

хоньку слезы высыхали, на лицах вновь начали появляться улыбки. Все обратили взгляды на северо-восток. В лексиконе начали появляться странные слова — «силтстрайдер», «нереварин», «вивек».

The Elder Scrolls 3: Morrowind



Скриншоты **TES3: Morrowind** — вот что разогрело публику. С них на нас глядел стиль! Безумные насекомые, черные вулканы, грибы высотой с двухэтажный дом, невиданная до того «шейдерная» вода, очки-маски и темные эльфы в костяном доспехе. Ожидание было томительным — ведь

после стольких лет к нам возвращались старые добрые «Древние свитки», да еще в таком потрясающем облачении. Даже переносы игры не могли испортить настроения — все понимали, что грядет нечто грандиозное.

Разработчики прекрасно осознавали, что пышные прелести **Daggerfall** в новой игре будут неуместны. Десять тысяч верст пустоты — не пойдет! Самособирающиеся подземелья — в корзину... или хотя бы на полку. Никаких повторений, никакого копирования — выкладывать только руками каждый камень, каждое деревце и домик в конструкторе. Для того чтобы хвастаться цифрами, не обязательно унижать территорию Британии. Пусть поверхность острова-вулкана **Ввандерфелл** равна всего шести квадратным километрам — главное, какие это километры!

«Вы ведь хотите свободы? — вопрошали разработчики и начинали сыпать фактами: — 3244 NPC. Убить можно каждого. Чтобы закончить главный квест, надо пощадить лишь одного. 217 монстров. Более 300 подземелий. Вручную разложенных предметов — 316042. Слов в диалогах и книгах — более 700000».

Вместе с тем в игру не попали лошади (объяснение: данмеры, темные эльфы, их всех съели, да и пыль от вулкана коней травит), пропала способность карабкаться по стенам, исчезли банки, пропали оборотни... не такие уж и серьезные жертвы для того, кто хоть раз видел на картинке пыльную бурю в Гнисисе. Купить дом нельзя, но можно убить владельца любого помещения и поселиться в нем самому. Для тех, кто не склонен к беспричинному насилию, была возможность построить собственный особняк, примкнув к одному из трех традиционных клановых сообществ-«домов» — к торговцам Хлаалу, воинам Редоран или магам Телванни.

Сногсшибательная графика, мощный и разветвленный сюжет,



→ **Morrowind**. Ординаторы следят за всеми. Те, кто не все, идут в Министерство Правды — вон тот камешек в небе.

десяток побочных способов развития (от карьер в гильдиях до тайного спасения рабов), детально проработанный мир, ролевая система и море свободы — вот, что сделало TES 3: Morrowind классикой жанра. А ведь был еще и мощный конструктор **TES Construction Set**, который и поныне вдохновляет сотни игроков по всему миру на создание модификаций — от банальных домиков до серьезных переделок игры (проект **Better Bodies**) и новых сюжетных линий. Дополнениями занимались даже разработчики — на сайте игры можно скачать несколько бесплатных, но при этом совершенно официальных модулей.

Небольшие огрехи анимации не смогли испортить впечатления от игры. Но разработчики, стремясь к совершенству, выкопали ямку сами себе. На фоне потрясающих красот Ввандерфелла искусственный интеллект, основанный на сравнительно простых скриптах, казался даже не устаревшим, а просто плохим. Одно дело, когда NPC реагирует однообразно в *Daggerfall*, где мир полон условностей с самого начала. Другое дело — видеть то же самое на фоне роскошного заката в Балморе. Начались обвинения в бездушности мира, в том, что он мертвый и обитатели его суть просто куклы. Обвинения, что и говорить, несправедливые — ИИ в *Morrowind* был очень продвинутым по меркам 2002 года: в диалогах персонажи просчитывали свое отношение к герою по нескольким параметрам, использовали в бою магию, могли убежать, если дела были плохи. Стражники охраняли города от чудовищ, а если игрок преступил закон — его ловили и пытались засадить в тюрьму. Лучшего ИИ в ролевых играх тогда просто не существовало. Персонажи в некоторых не таких «многолюдных» играх могли имитировать интеллект несколько удачнее, но все опять сводилось к скриптам.

The Elder Scrolls 3: Tribunal

Через полгода после выхода *Morrowind* разработчики выпустили первое официальное дополнение, развивающее тему Трибунала — троичи богов, которым поклонялись темные эльфы (данмеры). Первого бога мы видели в оригинальной игре — это Вивек, обитающий в одноименном городе. Дополнение позволяло игроку встретиться с богиней Альмалексией и, скажем так, «повстречать» бога по имени Сотэ Сил.

Город Морнхолд, куда игрок попадал по сюжету, находится на материковой части провинции Морровинд. Игрока туда просто телепортируют. Но увы и еще раз увы — город-храм обнесен крепкими стенами, левитация в нем запрещена, и это неприятный сюрприз для тех, кто привык к свободе перемеще-



→ Tribunal. Страж Морнхолда дерется больно, его уровень рассчитан на бывалых Нереваринов.

ния. Лишь обширные подземелья под Морнхолдом могли успокоить страждущих.

Разработчики осознавали недостаток Tribunal, и в следующем исправили свою ошибку.

The Elder Scrolls 3: Bloodmoon



→ Бывало, идешь по лесу, а варвар из-за угла ка-ак... поздоровается!

Поскольку Морровинд граничит с северным Скайримом, разработчики решили привнести в игру остров с новой расой нордов — светловолосых, одевающихся в шкуры и всем цветом для боди-арта предпочитающим синий.

На небольшом острове Солстхейм можно легко попасть из Ввандерфелла вплавь. По острову герой будет свободно разгуливать, натываясь на медведей, волков, кабанов и полуобнаженных берсеркеров — одетых несколько не по погоде, учитывая здешние снега, ледники и снежные бури.

Новые звери, новые сюжеты, оружие, ледяная и шерстяная броня, возможность превратиться в оборотня и построить город шахтерам — все это пришлось игрокам по вкусу. Bloodmoon считается удачным дополнением, хотя его хвойные леса и серые избы сильно выбиваются из общей стилистики *Morrowind*.

TES, да не те-с!



Есть еще одна «подсерия» *The Elder Scrolls*. О ней знают немногие игроки на PC, да и владельцы всевозможных шайтан-коробок, по правде говоря, тоже. А все потому, что эти игры разрабатываются для мобильных телефонов.

Stormhold и **Dawnstar** — две игрушки на J2ME, в которых игроку предлагается ползать по двумерному подземелью в стиле ранних *Ultima*.

Shadowkey — игра на трехмерном движке для платформы **NGage**, графикой отдаленно напоминающая поставленную на бок *Arena*. Здесь есть квесты, много классов, оружия и даже многопользовательский режим. Разработчики утверждают, что, несмотря на графику *Arena*, игра по глубине приближается к *Daggerfall*. Впрочем, они сами признаются, что на экранчик мо-

бильного устройства подробные диалоги просто не влезут.

Но и это еще не все. Объявлен мобильный **Oblivion** с изометрической графикой, напоминающей о старых мобильных JRPG, — мелкие существа в стиле «три точки и хвостик» и маленькие однообразные клеточки-тайлы, от которых рябит в глазах.

Можно ли считать эти игры полноценными *The Elder Scrolls* при том, что их разрабатывает даже не **Bethesda**, а компания-«сестра» **Vir2L Studios**?

И вообще, можно ли так разбрасываться именем? Наверное, можно, если деньги от проданного Тамриэля пойдут на серьезные проекты. Например, на долгожданный **Fallout 3** или на **The Elder Scrolls V**, загадочный проект, разговоры о котором уже начались.

The Elder Scrolls 4: Oblivion

Вот и вышла игра, которая занимала умы жителей Тамриэля последние четыре года. Игру ждали, на нее надеялись, о ней спорили, ей прочили титулы, хотя у игроков и не было той «заведенности», которая предваряла выход *Morrowind*.

Что можно сказать уже сейчас?

➤ Игра дала нам новый уровень графики, но взамен потребовала жертвоприношений из старых видеокарт.

➤ В Киродииле уместится три Ввандерфелла, но плотность NPC на квадратный километр упала в пять раз.

➤ Дымка уже не заслоняет все, что находится дальше ста метров, но отдаленные голые холмы слегка разочаровывают.

➤ Нам дали возможность использовать физику *Havok*, но взамен отобрали обещанные динамические тени.

➤ **Radiant AI** заставляет NPC есть, пить, спать и желать несбыточного — но однообразные и непрекращающиеся диалоги персонажей в городах могут вывести из себя.

➤ Нам дали лошадь, но отобрали возможность летать!

➤ Мы попали в мир Забвения, но обнаружили, что это обычный ад, какой мы часто видели в боевиках с элементами мистики.

Как видите, и здесь мы не нашли идеала. Но так и должно быть. Раз создателям есть к чему стремиться, то история *The Elder Scrolls* продолжается.

ЛКИ



ТИМУР ХОРЕВ

Азерот легенды и сказания

Часть V

(Начало — в предыдущих номерах
«Лучших компьютерных игр»)

Эльфы и люди заключили договор, создав секретную спецслужбу для борьбы с демонами. Стражи Тирисфала открыли сезон охоты на агентов Пылающего Легиона, в то время как гномы осваивали горы Хаз-Модана, а люди расселялись по всему континенту.

Но хитрый титан Саргерас, огненный властелин демонов, нашел способ проникнуть в Азерот. Он воспользовался самоуверенностью молодой стражницы Эгвин, считавшей, что титана можно победить в бою. Физическое воплощение Саргераса было захоронено в подводном городе, но его дух вселился в Эгвин.

ВОЙНА ТРЕХ МОЛОТОВ

*Гномы из пещеры прочь полезли,
Ужас догонял из темноты.
И догнал. А что же делать, если
Узок мост и лестницы круты?*

«Одна башня»,

О. Леденев, А. Ленский

«Хей-хо, хей-хо!» — странные звуки доносятся из норы в скале. Это гномий рудник — под этими горными кряжами тысячи трудолюбивых гномов вгрызаются в горы Хаз-Модана, чтобы все богатства взять из-под земли. Картины мирного труда проходят длинной чередой — вот гном несет ведро с водой, чтоб ею напоить стада.

Низкорослые и бородатые, крепкие и храбрые Балины и Двалины, Трампкины и Дрампкины, Заки и Арзаки, Румпельштильцхены, Казанунды и даже один рябой, который утверждал, что его зовут Шуттенбах, — все трудятся в горах, добывая металлы, сапфиры, алмазы, рубины, топазы.

Сотни лет непрерывно росло их поголовье (на вопрос о способе размножения гномов гоблинские ученые отвечают уклончиво: «При помощи кувалды»). Но не знал старый король Модимус Анвилмар, что хотя и нет вражеских армий у перевалов, и гоблины не устраивают набеги из-под земли, беда подкрадывается к гномам. Беда, которая называется так: «Нас слишком много!» Анвил-

мар спокойно правил, взирая на низкорослых подданных с трона.

А потом он умер. Очень жаль.

На три больших клана разделилось гномье общество. В Кузне, в тепле и уюте обитали рыжие Бронзобороды (за глаза их звали «Бронтозябрами»). Главой семейства был почтенный дон Мадоран Бронзобород, Король-в-Горе, любивший повторять: «Из пещеры родимой ни шагу назад!»

Вытесненные из Кузни на снежные холмы Дун-Моро, гномы из клана Диких Молотов заселили поверхность и основали несколько деревень вокруг столицы. Они прославились необузданным нравом («Психи, психи! Вы все законченные психи!» — «Предпочитаем слово «берсеркеры», парень»), а во главе клана стоял суровый тан Хардрос Дикий Молот, Король-у-Горы.

Глубоко под землей рыли тайные ходы и плавил металл с нарушением всех технологических норм гномы Темного Железа. Их соседи сверху, получая продукцию, ворчали: «Выплавил бы вы шлак, протерли бы свое железо тряпочкой — оно бы и засверкало! И сами бы помылись!» — на что посланцы клана Темного Железа неизменно отвечали: «Ну и что? Зато мы самые начитанные!»

— И что же вы начитываете? — спросили как-то Бронзобороды.

— Преимущественно рэп.

Руководил кланом Темного Железа колдун Тауриссан, Король-под-Горой. Он не был похож на своих коллег — Мадорана и Хардроса. Мрак и сырость сделали его характер совсем иным. Именно благодаря ему и всем Темным гномам родилась поговорка: «Если

Темный ведет себя вежливо, значит, он копит силы, чтобы потом вести себя очень скверно».

Очень скоро, накопив достаточно сил, Король-под-Горой штурмовал Кузню. На шум драки прибежали Дикие Молоты. Долгие годы горы сотрясались от взрывов аммонала — три клана вели беспощадную войну. Воспользовавшись стратегическим преимуществом, Бронзобороды выгнали собратьев из окрестностей Кузни.

Дикие Молоты, ведомые разъяренным Хардросом, ушли на север через врата Дун-Алгаза и основали собственное королевство среди гор Грим Батола. Очень скоро в их подземные хранилища начали поступать первые золотые слитки и драгоценные камни.

Гномам Темного Железа повезло меньше — они поклялись отомстить собратьям за поражение и ушли на юг, где Тауриссан назвал своим именем город у подножия Красного Кряжа. Вместо того чтобы укрепиться стратегически, Темные, наскоро обосновавшись в новом месте, решили применить против Кузни и Грим Батола новую тактику «зерг раш» — ту самую, названную потом орками «блицкригом».

Войска группы «Север» должны были атаковать Грим Батол, в генералы была зачислена жена Тауриссана — храбрая Моджад. Сре-

ди гномов издавна было принято носить устрашающие шлемы-маски. Моджад маску не носила — ее лица боялись даже друзья. Войсками группы «Юг» командовал лично Тауриссан. Его целью была Кузня.

Атака на обе крепости должна была начаться синхронно, но по неизвестной причине штурм Кузни задержался, и Бронзобороды успели закрыть металлические двери толщиной в несколько метров. Шансов у Тауриссана не было, его армия не успела вовремя сориентироваться, и Темные были разгромлены. Колдун с остатками преданных ему сил быстро отступил к Красному Кряжу, Бронзобороды наступали ему на пятки.

Тем временем дела у группы войск «Север» шли чуть лучше. Моджад открыла личико, и обороняющиеся Дикие Молоты в панике отступили в глубь горы. Темными чарами колдунья подняла из мрака создания из потустороннего мира и погнала их в психическую атаку. Дикие Молоты оборонялись яростно, но их всех спас Хардрос, который пробился со своими телохранителями к Моджад и, глядя на колдунью в отполированный бронзовый щит, отрубил ей голову. Мгновенно сгус-



Иллюстрация: Гриффин



тившийся мрак рассеялся, каждый воин из армии Темного Железа внезапно пал духом, а Дикие Молоты воспряли и одним ударом выбили их из своих пещер. Остатки Темных в панике отступили на юг, пытаясь добраться до ставшего вторым домом Красного Кряжа.

Каково же было их удивление, когда, перейдя последний перевал, они увидели знамена ненавистных «Бронтозябров», осадивших Тауриссан! Впереди была вражеская армия, с тыла Темных теснили берсеркеры Диких Молотов. В общем и целом, день для воинства Тауриссана выдался неудачный.

Гора содрогалась ежеминутно. С потолка сыпался песок, завывали сирены. На командный пост поступали неутешительные доклады.

— Рыжие прорвали второй форпост.

— Дикие вот-вот возьмут восточное ущелье!

Мрачный, небритый Тауриссан стоял над картой Красного Кряжа и размышлял над перспективами. Падение его города уже было делом нескольких часов. Оставался единственный выход — рискнуть и вскрыть печать над обнаруженной несколько недель назад пещерой. Печать с надписью: «Здесь титанами был законсервирован объект Р. Не вскрывать ни при каких обстоятельствах (это и к тебе относится, чудо бородатое!)».

Колдун уже шел по коридорам, где мигали лампочки, бегали с секирами наперевес Темные и сыпалась пыль со стропил. Некоторые узнавали его, порывались отдать честь или отрапортовать, но Тауриссан лишь отмахивался.

Вот и вход в запечатанный зал. Вот и печать. Может, этот самый «объект Р.» поможет гномам избежать гнева Рыжих и Диких? Он помог. Но не так, как думал Тауриссан.

Когда под оглушительный подземный грохот на месте чертогов Тауриссана начала вздыматься земля, а гора на глазах превратилась в черный шпиль высотой с километр, Мадоран и Хардрос, стоящие на холме у палаток объединенной ставки, переглянулись:

— Ваша работа?

— Нет. Я было подумал, что это вы организовали вулкан.

С неба посыпались первые пирокласты. Из глубин Черной Скалы доносился громкий хохот — он был слышен на расстоянии десятков километров.

— Может, ну их к черту, этих Темных? — задумчиво предложил Магни.

— Барук казад! — упрямо командовал Хардрос.

Но даже он был вынужден согласиться с рыжебородым коллегой, когда из всех входов в бывший Тауриссан полилась лава, а низкий и громяющий голос откуда-то из-под земли непонятно спросил: «Бандерлоги! Хорошо ли вам видно?»

«Барук назад!» — был передан приказ по армиям.

Никогда не знаешь, на какое огненное чудо ты наткнешься в глубине гор. Огненный бич, Дьябло Второй, Огневушка-поскакушка, Кибердемон — у него было много разных имен. Но Титаны, заключая в начале времен огненного властелина в подземную тюрьму, называли его Рагнаросом.

Шпиль Черной скалы, ознаменовавший возрождение огненного властелина, опустошил лавой и пирокластами все окрестные земли. На юге раскинулись Плавающие степи, с севера к горе теперь примыкало Опаленное ущелье. Убив неосторожного Тауриссана, Рагнарос поработил гномов Темного Железа и воцарился в Черной Скале хозяином гномов и стихийных духов.

Он и сейчас там живет.

ла город и народ Хардроса снова стал бездомным. Мадоран предложил им поселиться рядом, но Дикие Молоты были слишком горды, чтобы принять предложение. Они ушли дальше на север, в Лордаерон, чтобы заново обосноваться в северном Дальногорье. Новый город был назван Пиком Орлиного гнезда. Гномы занялись бесчеловечными экспериментами в области генетики. Очень скоро они вывели уникальное транспортное животное — грифона. Эти гордые животные вскоре расплодились по всей округе.

Гномы Кузни, не желая терять связи с северными родичами, затеяли и исполнили грандиозный инженерный проект Фандольский Пролет — мост между Хаз-Моданом и Лордаэроном. Сплоченные торговлей, два гномьих королевства процветали. Когда умерли старые короли, их сыновья построили две огромные статуи в их честь. С тех пор любой, кто подходил к туннелю, ведущему в Опаленное ущелье, видел грозные лица двух каменных гномов. Гиганты смотрели на юг — туда, где вздымалась Черная скала. Но гномам Кузни и горцам Пика Орлиного гнезда уже не суждено было объединиться.

До вторжения орков оставалось чуть меньше пятидесяти лет.

ПОСЛЕДНИЙ СТРАЖ

— На его месте должен был быть я...

— Напьешься — будешь!

х/ф «Бриллиантовая рука»

Эгвин, похоронив Саргераса, направила часть своих сил на продолжение жизни и девятьсот лет охотилась на демонов. Когда Совет Тириисфала начал мягко намекать воительнице, что пора и честь знать, она, в очередной раз пройдя медкомиссию, решила, что старики из Совета не заслуживают права выбирать ей преемника.

«Преемника выберу я!» — решила охотница на демонов. — «Рожу ребенка и останусь серым кардиналом, когда его выберут очередным Стражем Тириисфала. А его выберут!»

Уже через несколько дней на званом вечере в королевском зале Азерота Эгвин подошла к королевскому советнику и придворному магу Ньеласу Арану и, завязав для приличия светскую беседу, похлопала глазами и с милой улыбкой спросила: «А правда ли, что на вашем волшебном посохе — огромный набалдашник?»

Аран поперхнулся вином.

Через девять месяцев в тайном лесном убежище Эгвин родила сына, унаследовавшего силу Стража Тириисфала и магическую энергию Ньеласа Арана. Она назвала его Медив, что означало на древнем языке эльфов «что-знаю-не-скажу».

«Отчего у него такие злые оранжевые глаза? Наверное, рецессивный ген», — думала Эгвин, глядя на спящего Медива.

«Сама ты рецессивный ген!» — думал Саргерас, устраиваясь поудобнее в душе младенца.

На следующей неделе король Азерота вызвал придворного мага и строго спросил его:

— Эгвин. Знаешь такую?

— Знаю. Стражница Тириисфала.

— Банкет прошлогодний помнишь?

— Припоминаю... — отвечал Аран, слегка покраснев.

— Поздравляю, ты теперь отец не только в магических искусствах.

Придворный маг схватился за голову.

Эгвин оставила мальчика расти при дворе и ушла в закат. Медив не знал, какая сила сокрыта в нем, не чувствовал присутствия Саргераса и рос очаровательным сорванцом. Вместе с принцем Азерота Ллейном и потомком арафийцев Андуином Лотаром он носился по дворцу и дергал девочек за косички. К четырнадцати годам Медива Саргерас настолько устал от тряски, беготни и девичьих воплей, что сказал: «Баста, карапузики!» — и вырубил свет.

Юный волшебник упал на землю. Придворные медики констатировали кому. Тело Медива подключили к аппаратам искусственного дыхания и посадили на катетеры.

Шли годы. Лотар и Ллэйн выросли и стали регентами. Медив тоже вырос, но так и не очнулся. В его мечущейся взаперти душе образовался мир белого тумана, в котором бродили нелепого вида монстры. Саргерас медленно сводил Медива с ума, наполняя чувства и мысли мраком Искривленного Нижнего мира. Все шло по плану.

До вторжения орков оставалось... А, кстати, вот и они! **ЛКИ**

(Продолжение следует.)

ОЛЕГ КАЗАНЦЕВ

Warhammer 40000

Сквозь тьму к звездам

В ужасном мире будущего
есть место только войне...

Games Workshop

Гулкий шум шагов утопал в тягучем тумане разлившегося времени. Говорят, навигаторы видят мир по-своему. Вот и сейчас Наставник Велизариус слышал только клочки звуков из прошлого и будущего, слившиеся в странную смесь. Худой, высокий и сутулый наставник Дома медленно поднимался по лестнице в сопровождении верной Фенрисанской охраны. Особняки Домов Навигаторов всегда отличались как роскошным убранством, так и мрачной атмосферой, но ничего этого Велизариус сейчас не замечал.

Ему уже было знакомо это чувство. Да, сегодня ему предстоит новое видение. Что это будет? Припадок? Сон? Галлюцинации? Это пока еще не известно. Но водоворота времени и пространства не избежать. Имматериум меняет людей...

Оставшись в одиночестве в своих покоях, Навигатор сбросил

бордовую длиннополую робу и опустился на колени перед алтарем Императора. «Восславим Императора нашего», — начал он молитву. Нет, Велизариус не верил в божественную суть Покровителя, но пренебречь обрядом было равносильно самоубийству. Даже в Домах Навигаторов Инквизиция имеет своих осведомителей...

«Воссла...» — окончание молитвы застыло в стекле времени звенящим хрусталем. Велизариус упал на пол. Перед глазами с невероятной скоростью понеслись картины из прошлого: люди, звезды, войны... Время и пространство изгой вонзились в его воспаленный разум... Никто... не помнит... как...

ЗОЛОТОЙ ВЕК

Никто не помнит, как появилась на Земле жизнь. Однако с тех пор как существовал разум, существовал и Имматериум — квинтэссенция эмоций и мыслей смертных. Долгие миллионы лет Имматериум был чист от искажений, пока не появились разумные существа. Именно они привнесли в Имматериум хаос и все противоестественное. Долгое время эти искажения были незаметны, человек был как бы частицей природы. Шаманы и колдуны видели этот параллельный мир, но с каждым новым поколением они ощущали, что он меняется. И меняется не в лучшую сторону.

Эпоха чистоты мыслей уходила в прошлое, но оставался еще шанс сохранить ее крупицу. В один условленный день все обладавшие даром видения Имматериума собрались вместе, чтобы умертвить себя, переселив свои души в тело одного

новорожденного. Этот избранный человек должен был обладать невиданной силой мысли и тела, невероятная психическая энергия давала ему вечную молодость. Тридцать тысяч лет ему суждено было бродить по земле в ожидании своего часа.

Как оказалось, избранный появился как раз вовремя. Всего через тысячу лет после его рождения в параллельном пространстве накопилось столько негативной энергии, что оно окончательно вышло из-под контроля людей. Все негативные эмоции, чуждые животным, но свойственные человеку, порождали незримых существ Имматериума — демонов Хаоса. Да и сам Имматериум теперь с чистой совестью можно было назвать Искжением...

...Прошло десять тысяч лет. Ушли в прошлое те времена, когда окончилась колонизация Марса и первые корабли начали посылаться к дальним звездам. Но человечество всего лишь топталось на месте, не в силах преодолеть запретные пространства холодной темноты. Тысячи световых лет, разделявшие звездные системы, становились неосознанным препятствием для колонизации далеких миров. Так было до тех пор, пока учеными не был открыт Имматериум. В нем время и вещество искажались настолько, что перелет через миллионы световых лет теперь можно было совершить за несколько дней. Но за все приходилось платить — бесчисленные вихри Искжения грозили путешественникам опасностью страшного искажения или потери во времени.

Но выход был найден. Люди, обладавшие псионическими способностями, могли чувствовать потоки подпространства. Эти уникалы получили название Навигаторов. Каждый из них видел Подпространство по-своему и мог выдерживать его пагубное влияние. Именно Навигаторы нередко в одиночку управляли кораблями, пока остальные члены экипажа спали в полях стазиса. Отныне ничто, казалось, не

могло остановить развитие человечества. Космос был для «царей природы» песочницей, а бесчисленные миры — игрушками. Тысячи систем по всей необъятной галактике подвергались бездумной колонизации. Начались первые контакты с пришельцами — загадочной расой эльдаров и дикими племенами орков. Но для человечества — детей, возмнивших себя хозяевами Вселенной, — эта эпоха была беззаботным Золотым Веком.

РОЖДЕНИЕ ИМПЕРИУМА

Катастрофа подкралась, откуда ее никто не ждал. Имматериум, воспринимавшийся как нечто совершенно изученное, открыл свою новую суть. Демоны, скрывавшиеся в недрах искаженного пространства, нанесли свой удар по находившимся там кораблям. Из ниоткуда возникли ужасные подпространственные штормы, которые сделали Имматериум окончательно непригодным для путешествий. Мириады человеческих миров, зависящих друг от друга, оказались один на один перед черной бездной космоса. Цивилизация развалилась как картонный домик, погружаясь в Темную Эпоху Раздора.

Изолированные миры вернулись к мрачному феодализму и рабовладельчеству, а то и к первобытному строю. Забывались технологии, вымирали города. Колыбель человечества — Земля, поделенная между племенами, лежала в руинах после атомных войн. Спустя тысячелетия после начала Эпохи Раздора по Искжению прокатилась волна от ужасающего взрыва, положившего конец беспорядочным бурям Имматериума. Этот взрыв вызвал гибель миллиардов существ в материальном мире, а также привел к появлению в центре галактики огромной дыры между измерениями — Ока Ужаса. Вот тогда и настал черед Избранного исполнить свою миссию.

Его имя уже забыто, по сей день его знают как Императора. Пользуясь своими божественными спо-



собностями, он сумел объединить под своим началом народы Терры (так теперь звалась Земля) и начал готовить Великий Крестовый Поход, призванный вернуть разбросанные миры в лоно родившегося Человеческого Имперiums.

КУЛЬТ БОГА-МАШИНЫ

В Эпоху Раздора технологии древнего Золотого Века забывались. Человечество падало во тьму древних обычаев, борясь за существование. Самая страшная угроза нависала над Марсом. Штормы Искращения уничтожали купола, защищавшие погруженные в анархию города Красной Планеты. Ничто кроме технологии не могло спасти жителей некогда процветающего мира от смерти. Страшная угроза заставила людей сплотиться вокруг культа, поклонявшегося легендарному Омниссии, Богу-Машине. Только посвященным было позволено укрываться от морозного дыхания космоса в храмах Культа, подземных бункерах, оставшихся со времен Золотого Века. Не стоит и сомневаться, что выжить было суждено только служителям Омниссии.

Спустя тысячу лет Марс уже был одним гигантским городом-ульем. Техножрецы проводили почти всю свою жизнь в наркотических снах, надеясь, что Омниссия одарит их прозрением нового изобретения. Свои тела они все более и более заменяли чужеродными механизмами, становясь ближе к Богу-Машине. Не создавая ничего нового, они лишь искали реликты Темной Эпохи Технологии — легендарный СНК, Стандартный Набор Конструкций. Именно благодаря обнаружению элементов этого древнего комплекса знаний были созданы все механизмы, без которых человечество сорок первого тысячелетия невозможно представить.

Слияние культа Омниссии с Имперiums произошло само собой. Приземлившись на Марсе челноки с Терры были встречены с благоговением. Император был объявлен техножрецами посланником Омниссии, а вскоре и сам культ был переименован в Adeptus Mechanicus.

АРКХАН ЛЕНД

На самой заре Имперiums армии человечества чрезвычайно нуждались в стальных машинах, способных своим непробиваемым панцирем защитить воинов от смертоносного свинца. К моменту начала Великого Крестового похода на великий алтарь Омниссии уже были возложены первые реликты СНК — бронетранспорт «Носорог» и легкий танк «Химера». Однако командиры требовали машин более мощных. Подозревая Adeptus Mechanicus в преступном бездействии, Император поставил техномагам ультиматум: в кратчайшие сроки найти способ создания таких машин или умереть. Выбор небольшой, но ведь неизвестно, когда благословение Омниссии снизойдет на его послушников, — через год или спустя тысячелетия. Единственным, кто решился взять на себя всю ответственность за поиск реликтов, стал экстравагантный техномаг Аркхан Ленд. Он собрал огромную экспедицию в руины Библиотеки Омниссии — гигантские заброшенные катакомбы Марса времен Золотого века. Спустя год экспедиция вернулась с невероятной вестью — найдены сразу два послания Бога-Машины. Первым из них стал антигравитационный транспорт, названный «Скоролетом Ленда», но куда больше Императора восхитило истинное воплощение Омниссии — огромный танк «Бандит Ленда». С нетерпением владыка отправил машину на первые боевые испытания.

Но дар Омниссии чуть было не сыграл с самовлюбленным Аркханом Лендом злую шутку. Открытые им танки обладали собственной системой искусственного интеллекта, способной брать управление в свои руки в случае необходимости. Когда пилоты вывели стальных зверей на огневые позиции, «Бандиты Ленда» вдруг отказались подчиняться управлению и самовольно вышли из боя. Командиры были в ярости — что толку от танка, не желающего слушаться управления и бегущего от взрывов?! Над Лендом и его творениями нависла угроза наказания.

Но и тут чудаковатый техномаг нашел хитрый выход. Нет, он не стал осквернять «сыновей Бога-Машины» модифицированием. Просто по его приказу перед строем «Бандитов» был продемонстрирован, а затем

подорван мельта-взрывчаткой транспорт «Носорог». Танкам было заявлено, что отныне каждый экипаж будет иметь при себе такой же запас взрывчатки и в случае неподчинения искусственного интеллекта управлению будет запускаться механизм самоуничтожения.

План сработал. С этих пор «Бандиты Ленда» стали символом бесчисленных побед Человечества, а имя их создателя увековечено в храме Бога-Машины на Марсе.

СЫНОВЬЯ ИМПЕРАТОРА

Император знал своих врагов — это были боги Хаоса. Способные обратить свою нечестивую силу против любого человека, они как никто другой угрожали осуществлению великой миссии. Избранный решил создать расу сверхлюдей, способных противиться скверне Темных Богов. И первыми богами должны были стать примархи — искусственно созданные «дети Императора».

Одни легенды говорят, что боги Хаоса узрели угрозу в растущих младенцах, другие — что души тех сами пожелали осмотреть галактику. Так или иначе, подпространственный взрыв уничтожил станцию, на которой росли примархи, а капсулы с младенцами забросил в самые дальние концы галактики. Возможно, тогда-то в некоторых из них и были заложены семена Хаоса.

Омраченный горем Император нашел выход из положения. На основе сохранившегося генофонда примархов, а также с помощью многочисленных имплантантов, были созданы идеальные воины человечества — космодесантники. Они обладали невероятной реакцией и

сверхчеловеческой силой, их разум был чист, а два сердца хранили преданность заветам Императора. Внешность десантника была воплощением новых идеалов — безукоризненные воители, способные выжить в любой среде. Они были разделены на легионы по принципу их генетического наследия примархам. Так началась история легендарных Adeptus Astrates.

Покоряя миры, Император непрерывно искал своих потерянных «сыновей». Каждый найденный примарх неизменно узнавал в доселе незнакомом человеке своего прародителя. Ни один из них не посрамил имени «отца», каждый становился героем мира, на который его забросил Хаос. Все примархи тут же становились Наставниками наследственных Легионов Космодесанта, вступая в Крестовый Поход плечом к плечу с Императором.

ЕРЕСЬ ГОРА

Увы, зерна Хаоса сумели взойти даже в крепких душах святых воителей. Мастер Войны Гор, самый прославленный из примархов, был соблазнен Темными Богами. Известно, что они пообещали ему взамен, но Гору хватило смелости выступить против Императора. Девять легионов Космодесанта поддерживали его, причем многие из боевых братьев даже не понимали, за что они идут сражаться, пока на поле боя не замечали своих бывших соратников по обратную сторону фронта. Увы, даже у обманутых Гором не было пути назад — их непреднамеренное предательство связало их узами с Хаосом.

Великая смута, последовавшая за этим, получила название Ересь





Гора, и она содрогнула сами устои молодого Империиума. Десантник поднял руку на десантника, брат пошел на брата. Видя, что победа может ускользнуть из его рук, Великий Предатель решил на отчаянный шаг — штурм Святой Терры. Огромная орда демонов, оскверненных космодесантников и падших слугителей Темных Богов обрушилась на Дворец Императора, стремясь уничтожить единственную надежду человечества. Воины Имперской Гвардии и верные Adeptus Astrates плечом к плечу обороняли последнюю цитадель Империиума. Коварные Белые Шрамы Джагатай-Хана рвали коммуникации хаотов в тылу, а исполненные праведным гневом Кровавые Ангелы защищали главные ворота, глядя, как их обожаемый примарх — ангелоподобный Сангвиний — разит огромных демонов в воздухе. Когда цитадель уже должна была пасть, Гор ослабил психический барьер, защищавший его отвергательный закопченный флагман, чтобы самолично понаблюдать за гибелью его главного врага. Этим коротким мгновением воспользовались Император и Сангвиний, чтобы телепортироваться на борт корабля Предателя и уничтожить его в честном бою. Сангвиний нашел Гору раньше Императора и погиб в битве с ним. Но ослабленный Предатель не смог противостоять ярости «отца Человечества», даже несмотря на помощь своих зловещих покровителей.

Лишенные главнокомандующего силы Хаоса потеряли свой бешеный напор. Прибытие к защитникам подкреплений окончательно погубило самоуверенные планы Хаоса уничтожить Империиум. Преследуемые разгневанными десанниками, остатки сил Предателя бежали в центр галактики, к Оку Ужа-

са. Но и эта величайшая победа не принесла защитникам Империиума радости. Обожаемый Император был смертельно ранен, и с этим горем ничто не могло сравниться. Для сохранения его святой сущности на Терре был создан огромный аппарат жизнеобеспечения, получивший название Золотой Трон. Оттуда Император мысленно диктовал свою волю Владыкам Терры, избранному совету, руководившему Империиумом.

Так была окончена короткая двухсотлетняя эпоха восхождения Человечества, и начался медленный закат.

CODEX ASTRATES

Ересь Гора потрясла сами устои Империиума, а потому было очевидно, что надо многое менять в жизни титанического государства. Рубот Жиллиман, примарх Легиона Ультрадесантников, написал священный фолиант, призванный оградить боевых братьев от соблазна ереси. Это писание получило название Codex Astrates. Оно предписывало разделить Легионы Космодесанта на Ордена численностью около тысячи братьев каждый. Ведь среди тысячи гораздо легче выявить скверну, чем среди многих тысяч.

Мудрому решению Рубота воспротивился примарх Имперских Кулаков Рогал Дорн. Где были эти Ультрадесантники, когда их братья гибли у стен дворца? И как им теперь хватает смелости указывать распускать славные боевые братства?!

Не прошло еще и года со времени изгнания еретиков, а верные сыны Императора вновь были готовы схлестнуться в новой междоусобице. Однако разум победил чувства, и на самом пике противостояния Рогал Дорн смягчился. Он (а вслед за ним и другие недовольные) согласился разделить свой Легион, а те из боевых братьев, кто отказались следовать Codex Astrates, были направлены в бесконечный искупительный Крестовый Поход. Эти непреклонные фанатики получили имя Темных Храмовников. Возглавил их избранный Воитель Императора Сигизмунд. До сих пор Темные Храмовники ведут свою священную войну на границах Империиума, иступленно уничтожая пришельцев, псиоников и всех, кто кажется им еретиками.

Судьба Ультрадесанта была намного более благополучной.

Так получилось, что этот Легион сражался на самых дальних рубежах галактики, когда пришли запоздалые известия о Предательстве Гора. Он просто не успел принять участие в войне с Хаосом. Благодаря этому Братство Рубота Жиллимана практически не пострадало в этой разрушительной гражданской войне. Ультрадесантники дали жизнь более чем двадцати Орденам, и три пятых всего генетического наследия Космопехоты принадлежит их Легиону. Царство Ультрамар — уникальное явление для Империиума. Если каждому из орденов по Кодексу положено иметь свой мир-базу для пополнения генетического материала, то Ультрадесант и их дочерние Ордена владеют целой системой на восточной краю галактики. И Ультрамар процветает, как ни один другой уголок Империиума.

САГА ОБ ОБОРОТНЯХ

Орден Космических Волков, славившийся своей дикой отвагой и неистовостью, не успел, как и Ультрадесантники, принять участие в изгнании демонов. Раздосадованный примарх Космических Волков Леман Русс принял решение послать в погоню за хаотами Тринадцатую Роту своего братства. Этот потерянный отряд печально известен среди боевых братьев как Вульфены. Дело в том, что на своей родной ледяной планете Фенрис Космические Волки практикуют внедрение волчьих генов в организм посвящаемых. Благодаря этому они известны по всей галактики как самые бесстрашные и дикие из Adeptus Astrates. Но то ли излучение Ока Ужаса повлияло на мутации генетического наследия Тринадцатой Роты, то ли долгая нехватка свежего генофонда усилила деградацию, но в итоге Вульфены превратились в ужасных чудовищ, унаследовавших волчьи инстинкты и волчью же кровожадность. Возле Ока Ужаса время меняет свой ход, а потому не удивительно, что Вульфены до сих пор уничтожают приспешников Хаоса, вызывая отвращение даже у видавших виды имперских комиссаров. Быть может, угрызения совести толкнули Лемана Русса отправиться на поиск по-



терянной роты, но с тех пор его никто никогда не видел.

ЧЕРНЫЙ ГНЕВ

Русс был не единственным примархом, навсегда покинувшим свой Орден. Гибель Сангвиния ужасной скорбью отозвалась в душе каждого Кровавого Ангела. Эта скорбь даже заглушала горечь утраты Императора. Всем Кровавым Ангелам при посвящении переливали частицу крови их крылатого примарха, и теперь эта святая кровь отзывалась в разуме его боевых братьев страшными галлюцинациями. С возрастом Кровавому Ангелу становилось все сложнее противостоять пожирающим его разум видениям. Каждый, в ком текла хоть капля крови светлого Сангвиния, ощущал все чувства и страхи идущего на верную смерть ангела. Да, когда тот перенесся на корабль Гора, то уже знал, что ему суждено умереть в поединке с величайшим злом. Он предвидел, что враг сделает его смерть самой ужасной и мучительной из всех. Его белоснежные крылья были опалены, коридоры корабля Гора покрывали гнилая плоть и коросты, а из стен вылезали корчащиеся в агонии человеческие лица. Ради спасения своего отца — Императора безгреховный Сангвиний пошел на бесконечные муки. Все это рано или поздно приходится испытать каждому воину Кровавых Ангелов. Проклятие слугителей Сангвиния именуется Черным Гневом. Когда видения овладевают разумом боевого брата, того облачают в черные доспехи, чтобы он вступил в свой последний бой в составе Роты Смерти.

Увы, Черный Гнев затронул также и дочерние Ордена, которым дали начало Кровавые Ангелы. Особенно страшная печать лежит на генном наследии Ордена Потрошителей. Эти космодесантники презираются даже их собратьями за нечеловеческую кровожад-





ность. Удивительно, как Потрошители еще не перешли на сторону Хаоса. Ни один Потрошитель не способен удержаться от Черного Гнева дольше двухсот лет. После того как безумие окончательно завладевает рассудком братьев, их отвозят в Башню Забытых в мире Кретакия. Остается только почувствовать мрачной безысходности зрителей Башни, которые узнают в воющих чудовищах самих себя в будущем.

ПАДШИЕ АНГЕЛЫ

На другом прославленном братстве — Ордене Темных Ангелов — лежит печать тайного греха, о котором знают, быть может, лишь высочайшие чины Администратума. Когда войны Великого Крестового Похода подошли к концу, Легион Темных Ангелов во главе с их примархом Лионом Эль'Джонсоном вернулся на родной мир Калибан. С негодуящим удивлением Лион обнаружил, что его корабли были обстреляны с родной планеты. Ирония судьбы: Эль'Джонсон десятилетиями искоренял ересь, а тем временем скверна закралась в сердца его товарищей, оставшихся охранять Калибан. Лютер, ближайший друг примарха, завидующий его успехам, был искушен Темными Богами и склонил на свою сторону оставшихся на планете собратьев. Эль'Джонсон понимал, что ересь даже одного из десантников может привести к инквизиционному расследованию и гибели Легиона. И он решил оставить грех бывших сотоварищей в тайне, чтобы Темные Ангелы самолично разобрались с отступниками. Битва за Калибан завершилась поединком примарха с Лютером. Лион был смертельно ранен, но в этот момент зловещая пелена спала с глаз отступника, и он осознал, какой грех совершил. Поняв, что их план

хранит тайну своего преступления. До сих пор Темные Ангелы охотятся за предателями — Падшими Ангелами — по всей галактике, верша свое закулисное правосудие.

ЛЕГИОН ПРОКЛЯТЫХ

Последняя и самая страшная легенда повествует о Легионе Проклятых. В 963 году сорок первого тысячелетия Ордену Огненных Ястребов было приказано передислоцироваться в Сектор Ворона для подавления эльдарской угрозы. Но их десантным кораблям так и не суждено было покинуть Искажение. Спустя 12 часов Огненные Ястребы не появились в Секторе Ворона, а через двадцать лет они были вычеркнуты из имперских списков. Однако вскоре начали появляться сообщения о странных опустошениях на подконтрольных оркам мирах. Наконец, Инквизиции Ordo Xenos удалось заполучить странную капсулу, вышедшую в одном из секторов из Имматериума. Это оказался склеп, какие приняты у космопехоты. Он был разукрашен странными рисунками, но опознавательные номера указывали на его принадлежность... Огненным Ястребам. Внутри склепа были найдены рукописи, пролившие свет на случившиеся с ними события. Когда корабли десанта вошли в Искажение, они попали в ужасный подпространственный шторм. Только одному судну удалось выйти из него, но выжившие братья обнаружили, что они изменились. Незвестная болезнь искажала их тела, предавая воинов мучительной смерти. Фатальная безысходность и ожидание страшной кончины привела несчастных на грань самоотречения, к мрачной верности былым заповедям. Раз уж суждено умереть в страшной агонии, то следует до самого последнего мгновения оставаться истинным космодезантни-

ком. В этом Легионе нет знаков отличия, нет офицеров, нет приказов. Каждый сам украшает свой доспех нагоняющими мрачную атмосферу фатализма рисунками. И лишь в момент предсмертной агонии они достигают вершин своих боевых возможностей. У них нет будущего, есть только вечная война Легиона Проклятых.

ГВАРДИЯ УМИРАЕТ, НО НЕ СДАЕТСЯ

Как бы великолепны в своем воинском искусстве ни были Adeptus Astrates, они всегда будут оставаться только лишь элитными отрядами, способными к точечным операциям. Мириады миров, населенные бесчисленным множеством людей, требуют постоянного контроля и защиты. Ежедневно в Империи вербуются миллиарды солдат, вступающие на службу взамен потерянных миллиардов. Большинству из них не только не суждено никогда не стать послушниками Орденов Космодесанта, но и даже пережить своего первого боя. Смерть во имя Императора и Человечества — вот девиз Имперской Гвардии.

Сформированные на самых разных мирах, части Имперской Гвардии очень неоднородны по своему составу. В войсках Империи служат и дикие наездники со степного мира Атилла, и бесстрашные бойцы джунглей из смертельного Катачана, и даже такие необычные существа, как снотлинги — миниатюрные потомки человеческих переселенцев, служащие снайперами, или огрины — огромные увальни с миров с высоким уровнем излучения и гравитации. Любой мир, где условия жизни заставляют бороться за существование, становится местом вербовки защитников человечества. И любой мир, испытавший безумие войны, становится памятником имперской доблести.

Со времен Ереси Гора прославилась Кадия, Мир-Крепость. Покрытая крепостными стенами и бункерами

планета является единственным имперским заслоном перед так называемыми Кадиянскими Воротами, узким пространственным коридором стабильного космоса, который ведет от Святой Терры до центра галактики. Все взрослое население Кадии служит в Имперской Гвардии, ведь борьба с силами Хаоса стала привычным делом для жителей этой галактической цитадели. Вершина славы Кадиянских Ударных Армий — походы Грандмаршала Махария Солнцеликого. За несколько лет этот выдающийся полководец завоевал на окраинах Империи больше миров, чем это смогли сделать его предшественники за семь веков. Походы сурового, и в то же время великодушного Махария были остановлены только потому, что солдаты слишком устали от непрекращающейся гонки за победами. Да, величайший стратег Имперской Гвардии просто не мог заставить своих солдат идти дальше в темную неизвестность.

ТАЙНА МИРА-ПУСТЫНИ

Не меньше, чем Кадиянские Ударные Армии, известны пустынные талларнские налетчики. Талларн был когда-то развивающейся аграрной планетой. Так было до тех пор, пока он не был подвергнут орбитальной бомбардировке Легионом Железных Воинов — космодезантников Хаоса. Вирус, сброшенный на планету, уничтожал все проявления жизни — даже трупы людей не разлагались, так как не существовало трупных бактерий, способных привести к гниению. Семь дней армия Талларна находилась в подземных бункерах, а когда настало время выйти на поверхность, мир был





уже превращен в безжизненную пустыню. Пехота не могла выжить в зараженных пустошах умирающего мира, и Талларн стал ареной величайших танковых сражений, которые когда-либо знала галактика. Когда Хаос был побежден, миллионы искореженных машин остались лежать в песках безжизненной планеты. Зачем была проведена эта атака? Почему Темные Боги послали свои лучшие силы завоевывать уже уничтоженный мир? Эти вопросы так и оставались неразрешимыми до тех пор, пока во время строительства подземных тоннелей на Талларне шахтеры не нашли нечто невиданное. Эта находка оказалась огромным храмовым комплексом, сделанным из неизвестного черного материала. Стены храма были покрыты таинственными письменами и рисунками существ, застывших в утонченных и в то же время отвратительных позах. Не прошло и десяти лет, как Талларн подвергся нападению пришельцев — эльдаров. Храбрые обитатели пустынь мужественно защищали свой мир, у эльдаров не было ни единого шанса. Внезапно безумный крик прокатился о планете — это пробуждались силы демонов, заточенные в проклятом храме. Установив перемирие с эльдарами, талларнцы узнали, что храм этот называется Корсус и посвящен он был самому молодому из богов Хаоса — Слаанешу. Именно с целью не допустить прислужников Слаанеша в реальный мир пришли на планету эльдары. За этот-то храм

сражались силы Хаоса несколько лет назад. Совместными силами бывшие противники — эльдары и талларнцы — смогли победить ужасных врагов, заточив зло в его древнюю темницу. И до сих пор Корсус дышит злобой глубоко под песками безжизненной планеты...

ВЕЧНАЯ БИТВА АРМАГЕДДОНА

Мир-улей Армагеддон был для Империи вторым сердцем. Без его бесчисленных фабрик Империя не смог бы выдержать и столетия бесконечных войн. Эта покрытая бесчисленными индустриальными городами планета стала гигантской могилой, когда в середине сорок первого тысячелетия возле мира-уля выплыл из Искращения корабль-скиталец Хаоса, принадлежавший Легиону Пожирателей Миров. Примарх-демон Ангрон смял оборону планеты, захватив и вырезав все ее города. Только благодаря стойкости имперского гарнизона во главе с генералом Владимиром Куровым удалось удержать плацдармы на полюсах Армагеддона. Приход подкреплений и гибель Ангрона от мечей Серых Рыцарей ознаменовали рождение великой победы. Пожиратели Миров были разгромлены, а на гное их нечестивого тлена родилась одна из самых славных армий в истории человечества — Стальной Легион Армагеддона. Лица легионеров покрывали маски, защищавшие их от сажи и копоти их индустриального мира. Идеальная точность в проведении операций позволяла Стальному Легиону подавлять восстания в

считанные часы почти без жертв там, где кадианцы утопили бы все в дыму снарядов.

Но бедствия мира-уля не закончились с уходом Хаоса. Оставшийся одной из важнейших точек галактики Армагеддон привлекал внимание орочьего заправила Гаазгулла Мэг Урук Трака. Величайшая зеленая орда,

когда-либо существовавшая в истории, обрушилась на закопченную планету со звериной яростью. Координируя действия отрезанных друг от друга бригад, Куров умудрялся удерживать шесть из дюжины городов-ульев Армагеддона даже тогда, когда это казалось в принципе невозможным. В южных джунглях планеты без чье-либо приказа начали действовать отряды добровольцев — охотников на орков. Спешно перебрасывались на планету дивизии Имперской Гвардии из ближайших систем. В пекло самоубийственных атак бросались отряды высокомерных пиранских драгун, штрафные батальоны савларских нарко-псов и даже кадетские корпуса юных Белых Щитов. Героизм Стального Легиона и других отрядов Имперской Гвардии дал Администратуру время подготовить крупнейшую армию Космодесанта за последнее тысячелетие. Высадка Adeptus Astrates и Сестер Битвы покончила с зеленой ордой.

Хоть имперская пропаганда преподнесла Вторую Войну за Армагеддон как величайшую победу, Куров продолжал готовиться к следующему натиску. Собственно, война и не прекращалась. В джунглях планеты охотники на орков продолжали вести бои с дикими зеленокожими племенами, поселившимися там за время конфликта. И час Третьей Войны настал, когда чудом выживших Гаазгулл собрал очередную дикую волну. И мир Армагеддона по сей день погружен в пламя вечной битвы...

ОПАСНОСТЬ ИЗВНЕ

В темные времена, в которые вступает Империя, необходимы те, кто готов искать проявления предательства, ереси и гниения внутри него. Инквизиция, Экклезиархия и подчиняющиеся им организации несут свою вселенскую вахту, заглядывая в души каждого, кто кажется им недостаточно преданным Императору.

Как и большинство имперских организаций, Инквизиция не однородна по своему составу. Инквизиторы Ordo Xenos следят за любыми контактами с пришельцами, тщательно проверяя всякого, кто имел с ними контакт. Легендой среди борцов с чужими стал Инквизитор Криптоман. В свое время именно ему принадлежала честь открытия ужасающих тиранидов — расы, существующей только для поглощения био-



массы других миров. Изучив следы тирании на безжизненной планете Тиран, Криптоман издал жестокий приказ — выставить планетарный кордон на восточном краю галактики. Всякая захватываемая тиранидами планета мгновенно подвергалась экстерминации — орбитальной бомбардировке, распылявшей планету на астероиды. Таким образом, всякой надежды на спасение были лишены миллиарды жителей Империи, оказавшихся за пределами кордона. За такой радикализм Криптоман был исключен из Инквизиции, чуть не лишившись жизни. Но два столетия спустя ему было суждено вновь принять участие в борьбе с всепожирающим роем тиранидов. Хитрой комбинацией ему удалось натравить тиранидов на принадлежащий оркам сектор галактики. Последствия этой войны неизвестны, но она дала Империи главный ресурс — время...

ДА ИСКУПИТ ГРЕХ ВЕДЬМА!

Много общего с Криптоманом имел и Великий Инквизитор Федор Карамазов. Ordo Hereticus — наводящий страх следователи и каратели в одном лице. Всякий, чьи мысли хоть на йоту отступают от древнего Имперского Кredo, объявляется еретиком, чтобы сгореть в очищающем пламени костра. Но даже самые радикальные Охотники на Ведьм считают Карамазова полусумасшедшим фанатиком. Он заработал свою мрачную репутацию, когда не побоялся пойти против воли Инквизиции и Экклезиархии, казнив почитаемого как героя (и не причастного к ереси) молодого проповедника Икараэля. «В моем суде нет такой вещи, как прошение о невиновности. Просящий о невиновности виновен в отнятии у меня ценного времени. Виновен», — так высказался злобный Инквизитор во время расследования по этому делу.

История других славных воинов Инквизиции началась в далеком



тридцать шестом тысячелетии. Владыка Вендир, член совета Владык Терры, открыто выступил против самого Святого Императора, воспользовавшись смутой, царившей в Империи из-за подпространственных штормов. Разразившаяся затем война получила название Войны Отмщения. Битвы сотрясали сердце Империи, в то время как на окраинах даже не знали о творившемся отступничестве. На стороне Вендира сражались его верные телохранительницы, которых он в свое время приобрел, искусно обойдя закон Императора, запрещавший Владыкам Терры иметь «мужей с оружием». Планам отступника не суждено было сбыться. Когда взбешенные Адептус Астратес и карательные отряды Инквизиции штурмовали последнее прибежище негодяя, Вендир повел себя настолько жалко и недостойно, что в нем разочаровались даже его телохранительницы. Они и передали павшего Владыку инквизиторам. Это кажется невероятным, но Охотники на Ведьм пощадили раскаявшихся грешниц, однако обязали их навсегда связать себя обетом верности Императору и Человечеству. Так было положено начало Adeptus Sororitas, Ордену Сестер Битвы, самым фанатичным из последователей церкви, следящим за недопущением новых Войн Отмщения.

НЕВИНОВНОСТЬ НИЧЕГО НЕ ОПРАВДЫВАЕТ

Наконец, самым тайным и самым священным отделом церкви являются легендарные Ordo Maleus — Охотники на Демонов. Всегда остающиеся в тени, они ведут вечную закулисную войну против сил Хаоса, скрывающихся под личиной верности Императору или открыто выплескивающих жажду разрушения на поле битвы. Торквемада Ко-

тес — герой скрытого братства. Его мистическая интуиция позволяла избивать демонов прежде, чем закончится песок в его песочных часах. Именно так было раскрыто предательство Великого Инквизитора Лоредиана, позволившее Торквемаде занять его пост.

Но Инквизиция не одинока в своей праведной борьбе. В скрытой охоте на демонов принимают участие загадочные культы Officio Assassinorum — тайной имперской организации идеальных убийц. Эти культы различаются в зависимости от поставленных задач. Культ Смерти готовит мастеров клинка, Храм Виндикар тренирует отборных снайперов. Но есть и такие культы убийц, которые не уничтожаются Инквизицией только в силу их необычайной полезности. Так Храмом Каллидус практикуется полиморфия, противоречащая Заповедям Императора о чистоте крови, но позволяющая убийце замаскироваться под любого из врагов, чтобы вылить жертве яд на кожу. А убийцы Эверсор и вовсе являются мутировавшими псиониками, заражающими жертв ментальным безумием и страхом.

На поле битвы воинов Ordo Maleus сопровождают Серые Рыцари — тайный Орден Космодесанта, отобранный специально для войны с сущностями Хаоса. Все Серые Рыцари обладают псионическими способностями и облачены в древнейшие доспехи, которые сохранились еще со времен Великого Похода самого Императора.

ЖИЗНЬ И СМЕРТЬ ВО ИМЯ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

Из миллиардов непохожих миров состоит Империя сорок первого тысячелетия.

Эти миры столь же различны, как и бесчисленные организации Империи. Аграрные планеты — не-

большие спутники, население которых составляет всего лишь несколько миллионов человек. Это сельскохозяйственные колонии, поставляющие дань продовольствием для планет-гигантов. Нередко губернаторы этих миров даже враждуют, пытаясь превзойти друг друга в дани для Администратума.

Рыцарские миры — наследие темной эпохи. Оказавшись в изоляции, они вернулись к феодализму, и теперь Империя только наблюдает за рыцарскими планетами, не вмешиваясь в их внутренние дела. Причина проста — местные жители будут шокированы, узнав о реальном положении дел, столь противоречащем их представлениям об устройстве Вселенной. Существуют также и дикие планеты, где население деградировало до первобытного строя. Они являются идеальными источниками пополнения генетического материала Adeptus Astrates, а к самим десантникам там относятся, как к богам, спускающимся с неба.

Индустриальные планеты — колонии Adeptus Mechanicus, занятые непрерывным производством техники для истощительных войн. Их население не велико, почти всю работу на мирах-фабриках ведут роботы или превращенные в уродливые полумашины прислужники.

Миры-ульи — головная боль Администратума. Это и сердца имперской цивилизации, и ее проклятие. Огромные планетарные мегаполисы совершенно не способны существовать в изоляции, ведь без продовольствия они в считанные дни превращаются в темные лабиринты, населенные каннибалами и маньяками. Коридоры ульев уходят в стратосферу и ядро планет. Население Марса, крупнейшего улья Империи, достигает пятисот миллиардов человек, а сама планета уже давно напоминает морского ежа, оцетинившегося шпильками мегаполисов.

Люди рождаются, живут и умирают с именем Императора на устах. Бесчисленные агенты Инквизиции следят за соблюдением незыблемых законов государства. Проповедники в огромных соборах несут слово Екклесиархии в невежественную толпу, а секретные секты шепчут о приближающейся вселенской расплате за грехи. Арбитры и подразделения Имперской Гвардии патрулируют темные улицы, репрессируют инакомыслящих. Гражданство здесь не дает никаких прав,



оно лишь налагает обязанности. Как бы ни был развит мир, его население живет в темном невежестве, напоминающем Средневековье древней Терры. В человеческом обществе насаждается атмосфера ксенофобии и подозрительности. Бесчисленные зарева костров освещают темные площади, предназначенные для очистительных аутодафе...

...В страшный век вступал могучий и беззащитный Империя. Тьма звезд и неизвестности окутывала Человечество. Звезды сияли цветом грядущих... крова...вых... за...ка...тов...

Тик-так-тик-так... Умиротворяюще отстукивали неспешный ритм часы в покоях Велизария. Бессознательно глядя невидящими глазами в потолок, Наставник Дома Навигаторов лежал на полу. Время текло медленно, словно глубокая река, бросая на лежащего психоника солнечные блики. Видения уходили, оставляя обессиленного Велизария наедине с реальностью. Да, Имматериум меняет людей...

Старик приподнялся на локтях, с усилием встал на ноги. Пред ним все так же светился тусклым светом алтарь Императора — не Бога, но сверхчеловека. Взяв в руки маленькое зеркальце, навигатор посмотрел на свое изможденное лицо...

Тик-так... так... тик... Нет, только не вновь!

Зеркало треснуло, разлетевшись на множество осколков. Тело Велизария вновь забилось в конвульсиях — дикая боль крутила его члены, а черви Имматериума грызли его рассудок.

Шаги... по алмазному полу...

ЛКМ

(продолжение следует)





В последнее время наш клуб чересчур увлекся экспериментами: то карточные стратегии, то непрямой контроль, а то и вовсе развеселые «червяки»... Поэтому для очередного клуба было твердо решено: выбираем игру в привычном жанре, причем из самых свежих. Поэтому сегодня дуэлянты сразятся на полях Средиземья. Да будет так!

Игру толком не знает ни один, ни другой соперник: на ознакомление с ней перед началом боя им было дано всего несколько часов. Опытным дуэлянтам это помещать не должно! К тому же они окажутся заведомо в равном положении. Правда, Псмит — заядлый любитель Средиземья и толкиновских книг, но Алексей Шуньков тоже знаком с ними не понаслышке.

Как выяснилось, Алексей всегда интересовался возможностями сил Зла, тогда как Псмит придерживается ортодоксальных взглядов и предпочитает Свет Тьме. А значит, братоубийственных войн у нас не ожидается. Итак...

ТРИБУНЫ БОЛЕЛЬЩИКОВ

Stager	vs.	Псмит
Болеельщиков: 274		Болеельщиков: 286
Приз зрительских симпатий получает Псмит		

Вы можете стать болеельщиком и поддержать одного из участников дуэли, проголосовав за него на сайте журнала (www.lki.ru), в разделе «Дуэльный клуб». Голосовать можно не чаще одного раза в сутки.

Бой 1. Это наши горы, они помогут нам!

Как-то гномы делали подкопы и забрались слишком далеко. «Мория» — по-русски значит... «пропасть». Это вам запомнится легко.

О. Леденев, «Несуны»

СТАРТОВЫЕ УСЛОВИЯ

Карта	Ettenmoor
Псмит	Гномы
Stager	Гоблины

НАДЕЕМСЯ ТОЛЬКО НА КРЕПОСТЬ РУК

Псмит: Позади крепости имеется тихое и уютное ущелье — там мы поставим две первые шахты (каждая впоследствии будет работать за троих) и часть казарм. На входе повесим табличку: «Гоблинам вход воспрещен». У крепости мои бородатые орлы создают оборонительный рубеж, главная часть которого — очаг (Hearth), у которого войска быстро восстанавливают здоровье.

Стены? Не убежден в их эффективности. Проход перекрыть нетрудно, спору нет, но... строить

Псмит: Гномы — раса солидная, неторопливая (и даже чересчур) и очень гномовитая. Последнее выражается в том, что способность Dwarven Riches (для получения которой надо отправить на тот свет не так уж много вражеских войск) заставляет шахту пожизненно «плодоносить» с утроенной эффективностью. А потому мы с самого начала... откажемся от борьбы за центр карты.

Дело в том, что в попытке «чаще бывать везде» гномы обречены постоянно попадать в засады: короткие ноги сыграют свою роковую роль. И не спасут даже фирменные шахты (в силу загадочных пространственных аномалий гном, зайдя в шахту, может вылезти на поверхность из любой другой).

Итак, наша военная доктрина будет основываться на том, чтобы как можно реже распылять силы. Посмотрим, оправдается ли эта ставка.

Stager: А я возьму гоблинов. Они ребята незатейливые, зато усердные и трудолюбивые. Ну а кроме того — извечные враги гномов, и поднакопили уже немалый опыт в истреблении этих корявых бородатых уродцев. С шахтами у нас дела обстоят не хуже — чай, не первый день копаем, и через подземелья путешествуем получше некоторых.

Ну а тактика, которой я попробую воспользоваться, базируется на моих удивительных великанах. Фактически, это живые катапульты, но при этом достаточно шустрые и, что немаловажно, страшные в ближнем бою. Переключая их между режимами «метателя» и «пинателя», можно творить чудеса. Сторожевую башню сносят с полпинка, толпу пехоты шутя раскидывают загляденые.

стену — значит вообще отказаться от охраны наружных шахт, а двух мне точно не хватит. Кроме того, стена не выживет без организации вылазок, а гномы к таким делам плохо пригодны.

Поэтому будем надеяться только на крепость рук. Сразу же призываю на защиту родимых гор отряд «базовых» гномов-стражей: среди всех пехотинцев своего класса по всему Средиземью они



Псмит: Троль еще жив, а в его обиталище уже ведется народное хозяйство. Не простаивать же!



Stager: В воздух взметнулись булыжники — великаны свое дело знают.



➔ Псмит: В толпе и не видно (надеюсь), что половина урона приходится на одну-единственную фигурку.



➔ Псмит: Гномы-то выздоровеют. А вот умершие — едва ли.

не знают равных. В поддержку — метатели топоров и загадочное устройство, именуемое боевой телегой. Этот гномий танк, влекомый какой-то невнятной четвероногой тварью, умеет метать бочки с горящим маслом и давить супостатов колесами.

Stager: Кругом снег. Противно. Холодно гоблинам. Но враг не дремлет, в воздухе уже чувствуется тяжелый, удушливый, ни с чем не сравнимый запах гномов. Так что оставим грусть о погодных условиях на будущее, а пока вплотную займемся экономикой.

Псмит, знаю, не разделяет этой точки зрения, а я вот твердо уверен: все стратегии в мире — экономические. Тот, кто наладил стабильный поток ресурсов, непременно побеждает, а каждая битва сводится к перетягиванию своеобразного «финансового каната» — нанести ущерба на большую сумму, чем составят потери. Осталось понять, как в этой Мелькором забытой игре выглядят деньги, откуда их брать и куда вкладывать, чтобы прибыль росла, а гоблинское воинство крепло.

Двое рабочих бегут копать тоннели: они повысят максимальное число доступных к постройке войск и, естественно, будут приносить прибыль. Дальше на очереди — еще два тоннеля и пара лесопилок: несмотря на то, что в игре нет отдельного ресурса «дерево», это еще один источник дохода. Причем более эффективный, чем тоннели, если найти удачную рожицу.

PARA BELLUM

Псмит: Ну те-с, что у нас вокруг? С одной стороны — гоблины (не стажеровские, просто из диких гор дикие твари) отплясывают вокруг своего холма танец с саблями; поодаль в избушке на чьих-то ножках квартирует умертвие. С другой — одинокий и печальный тролль. Вот его, родимого, и кушать будем.

Полк гномов впереди, топорники со своими томагавками на подхвате. Тролль был тот еще бугай, но это ему не помогло. Не дожидаясь конца военных действий,

трудяга-рабочий строит на глазах у изумленного тролля шахту.

С умертвием разбираемся иначе. К оружию оно относится философски, так что просто отправляем на голову беспокойному мертвяку бочонок с горючей смесью. Элегантно, и санитарные нормы соблюдены.

За умертвием обнаружился трактир, где коротают досуг дэйлские лучники. Правда, по урону они намного отстают от метателей топоров, но, по непроверенным данным, хороши против монстров.

Stager: Экономика более-менее налажена, начинаем подготовку к войне. Еще бы, по-хорошему, штучки четыре тоннелей, да пару лесопилок где-нибудь в тылу, но того и гляди заявится Псмит со своим оголтелым воинством света и растопчет мирные постройки во имя вселенского Добра. Что ни говори, а «зло», судя по всему, тоже должно быть с кулаками. И с дубиной. И с камнем.

Итак, основной упор я планировал сделать на великанов. А прикрывать их будут мелкие гоблины, чтобы славных красавцев не утыкала стрелами вся эта вражеская горнодобывающая рать. Гоблинские пещеры построились почти мгновенно, а вот провал строителя «проваливал» нестерпимо долго. Затем, собрав деньги (не поверите: как у Бендера — на ремонт Провала) я заказал необходимые улучшения. Ведь метатели булыжников появляются только на верхней ступеньке развития «провального» дела.

Тем временем одинокий строитель, заботившийся об экономике вдали от родной цитадели, едва не погиб от рук диких орков: я едва успел увести повозку из под града ударов. Но вот готовы два боевых отряда легкой пехоты и группа полутроллей. Великаны строятся один за другим.

Гоблины готовы к войне.

НА ЗЕМЛЕ И ПОД ЗЕМЛЕЙ

Псмит: А вот и войска Стажера... Гоблины и полутролли. В общем, ничего ужасного, но их, как и следовало ожидать, много, и бегают они быстрее...

Со смешанным чувством отмечая: решение не бороться за центр оправдано. Я банально не успеваю подводить подкрепление. А потому возвращаюсь на подготовленные позиции.

И правильно: сразу за трактирной битвой следует атака на родную крепость. Армия вторжения организована более чем солидно: три великана! Черт возьми, если у него на старте такая толпа — что ж будет дальше? Великаны падают под ядрами катапульт, но пехота против них показывает себя посредственно, а боевой телеге и вовсе нечего делать в таком бою — великан одним пинком делает из нее абстрактную скульптуру. Правда, могучих полутроллей с боевыми вилами гномы крошат без особого труда, но как воздух нужны «антивеликаны».

Может, помогут копейшики? Гном с пикой — зрелище противоестественное, и произвожу я их с

отвращением. И правильно: великаны топчут их слабее, чем простую пехоту, но ненамного.

Вывод прост и ясен: надо делать ставку на героев. Выбор довольно богат, но что они умеют? Остановлюсь на Даине: король как-никак. Подвести вроде не должен.

И Даин не подвел. Оказался специалистом по лидерству, к тому же вполне способным в одиночку уложить великана. Но только в одиночку я пускать его не буду: авось в толпе Алексей не заметит того одинокого бойца, который и обеспечивает победу...

Stager: Увы, тоннели можно копать только на приличном расстоянии друг от друга — в погоне за прибылями я уже вынужден проводить застройку достаточно далеко от цитадели. Хотя, впрочем, гоблины в этом вопросе страдают меньше остальных, потому как могут перемещаться по подземным коммуникациям.

Псмит, обнаружив незащищенный источник дохода, возрадовался, а его воинство тут же бросилось подрывать основы моего финансового благосостояния. Надо было видеть лица гномов, когда из тоннеля вывалили пять штурмовых отрядов и принялись крошить нападающих направо и налево! Жаль только, великаны под землю не пролезают, но и так, в общем, очень ничего получилось.

Отбившись, я незамедлительно начал контратаку. Ведь где гном, там и его гнездо — так, кажется, звучит эта старая гоблинская поговорка. «Гнездо» обнаружилось по соседству, а затем и еще одно: штурмовой отряд всю исследовал вражескую территорию. Тем временем великаны со скромным сопровождением нанесли удар с другого фланга. Что-то поломали.

Атаки шли с переменным успехом. К моменту, когда одна группа полностью уходила в расход, с базы уже успевала подойти следующая, чтобы сменить боевых товарищей на посту. Эх, вот завести бы тройку великанов в тыл, или хотя бы с дальнего фланга... Но тогда напор ослабнет, и Псмит, чего доброго, начнет контратаку.



➔ Псмит: Черная стрела дэйлских лучников раскоординирует атаку врага.



➔ Stager: Страж уже в деле, полным ходом идет вызов балрога.



➔ Псмит: Порубим Великое Лихо на каменный уголь!



➔ Псмит: Этот строй противника называется «мечта артиллериста».

СОВЕТ ВЕТЕРАНОВ

Псмит: Воодушевленный успехом операции «Даин», вызываю следующего героя — Глоина. Отец Гимли, хоть ему и за двести годов, могуч и крепок: этот мощный старик со временем научится вызывать маленькое землетрясение. Он вообще специалист по разборке зданий. Это пригодится нам нескоро: в ближайшее время атаки я не планирую.

Да какая там атака! Гоблины лезут из всех щелей, как тараканы. Отстреливать не успеваю. Одних великанов погибло уже штук 8. Вся карта, кроме моей крепости и ближайших окрестностей, пестрит красным. Это гоблины — они мешают мне жить!

Stager: Несмотря на все мои усилия, решительного перелома в битве не намечается. Непрерывная атака — это, конечно, прекрасно: Псмит едва успевает перегонять ленивых рубак к очередным местам нашей боевой славы... Но где прогресс? Где победоносное шествие бесчисленных слуг Саурона, и когда, черт возьми, падет эта нелепая цитадель?

Казалось бы, все к тому идет, но почему-то раз за разом не происходит. Великаны дают несколько мощных залпов, врываются в толпу пехоты, разбрасывая неповоротливых гномов, но очень быстро гибнут под ударами топоров. Комиссия по расследованию причин их ранней смертности уже приступила к работе, и виновные непременно будут найдены. Первая версия — недостаточное техническое оснащение группы поддержки.

ГЕРОИ ТОПОРА И МОЛОТА

Псмит: Пару раз великаны таки прорвались к моей базе, и пришлось его величеству явить себя во всей красе. Он, кстати, уже 5 уровня.

Пора что-то предпринимать, не то меня здесь просто стопнут. Хотя мои 4 шахты «плодоносят» как дюжина благодаря Dwarven Riches, на большую армию не хватает командного лимита.

А гоблины все ползут. А прямо под городом — оскверненная земля...

Попробую, пожалуй, организовать контратаку! Впереди имеется маяк, который мне бы очень не помешал: тот, кто его контролирует, чаще использует спецспособности. Главное, что его позарез надо отобрать у Стажера, а то ведь скоро такие монстры повалятся, что великаны комнатными собачками покажутся...

Славный поход возглавит Глоин, Даина оставлю оборонять родину.

Stager: Научный прогресс принес моим бойцам светящиеся клинки — веселые гоблины устраивают в подземельях лазерные шоу и резвятся как дети. А гномов уже настроено вполне достаточно, чтобы потратить куда-то накопившиеся очки. Я вложил их в оскверненную землю и порабощение нейтральных монстров и первым делом подчинил себе укрытие озорного пещерного тролля, который повадился затыкать выход из ближайшего гоблинского тоннеля.

Тем временем тайна смертности великанов раскрыта. Герои. Признаться, поначалу я не принимал их всерьез: ну что может сделать гномик (маленький такой, противенький, без палантира не разглядишь) супротив огромного тролля? Оказывается, немало. Пора бы им пинка выдать, чтобы не зазнавались.

МОРИЙСКИЙ ФУТБОЛ

Псмит: Эпическое зрелище: великан пинает ногой, Глоин взмывает ввысь, падает оземь... встает и с видом заправского не-

ропатолога стучит великана по коленке. После двух запусков Глоина в открытый космос, не выдержав унижения, гигант падает.

И тут...

Земля рядом с моим войском разверзается, там появляется что-то вроде фонтана, а из него выглядывает премерзостная рожа. Глубинный Страж! Разумеется, гоблины тут как тут — несутся толпой, высоко подкидывая колени. Тьфу, балрог меня побери!

И ведь побрал, мерзавец! Ну и накопил Алексей монстров, скажу я вам... Атака захлебнулась — теперь бы ноги унести и крепость упасти. Барук, назад!

Stager: Есть у нас в Мории такая игра, футболом называется. Играют так. Берется гном пожирнее, выставляется на центр зала и силится изобразить на лице что-нибудь героическое. Тем временем сзади подбегает великан, да как поддаст с размаху! Сильный великан бьет гнома на пятьдесят метров, начинающий — метров на тридцать. Иногда для продолжения игры приходится заменить гнома — но велика ли беда? Их в Мории — как мифрила. Ну да я отвлекся. Пока великан упоенно пинал одного на удивление прочного экземпляра, враг предпринял подлую вылазку и чуть было не отбил маяк. Ну уж нет: у воинов света и так с освещением все в порядке. А у нас одна радость — балрог, он и светит, и греет: загляденье.

Отстояв маяк, я собрал все силы и бросил в атаку, усилив штурмовой отряд специально призван-

ным балрогом. Надо сказать, почти получилось, но немного не рассчитал: балрог вступил в бой уже тогда, когда от штурмовиков остались единичные героические группки. А потом гномы крикнули, да как навалились...

ТЫЛОВОЙ СТРАЖ

Псмит: О контратаках давно уже не помышляю. Гоблины идут все время. Я просто сижу и считаю, как Фукс на «Беде»: «Тридцать пять великанов... тридцать шесть великанов...»

Правда, и мы вроде не несем больших потерь — благодаря горну и мифрильной броне. Гномы мрачно топчутся перед крепостью, повторяя про себя: «Мы здесь всегда стояли, и стоим, и будем здесь стоять!»

В один ну совсем не прекрасный миг фонтан с сами знаете чем разверзается прямо за моей крепостью! К счастью, Глубинного Стража, похоже, воспитывали в уважении к архитектурным памятникам, и он ограничивается охотой на живую силу. Иначе тут и пришел бы конец горной крепости. И как же это было бы обидно — пережить балрога и скончаться от какой-то водяной нечисти!

Во всем этом есть только одна отрада: герои растут. В смысле уровней. Глоин уже с десяткой, и Даин скоро его догонит. Недостатка в упражнениях у них нет...

Stager: Вызываемые монстры у нас так, вполне себе ничего. А что если... В голове предводителя гоблинов зрела идея диверсии. Главное — отвлечь внимание соперника очередной атакой, но вместе с тем — хорошенько развеять вражеские тылы.

Для разведки к конфликту подключились наездники на пауках. Против гномьего хирда они бы не выстояли, поэтому, в общем, я и обходился до сих пор без этого рода войск. А вот добежать куда-то побыстрее, разбросав по пути всякую мелюзгу, — это пожалуйста.

Итак, великаны отправились на очередной подвиг во славу Гортхауэра, впереди засеменили маленькие, но храбрые гоблины, а отряд



➔ Псмит: Копейщики завалили великана. Себе на голову. В буквальном смысле.



➔ Stager: Увы, балрог оказался не слишком силен против зданий.



Псмит: «Если в хмельное утро гномы придут за вами...»



Stager: Контратака гномов не оставила камня на камне от укреплений гоблинов.

пауков направился в обход, вглубь вражеских владений. Как только их взору открылась дальняя стена цитадели, я призвал Глубинного Стража, специально обученного для диверсий на подконтрольных гномам землях. Пока упитанные бородачи добегут, чудище пожрет и цитадель, и шахту, и свиноферму, где гномов выращивают.

Но нет... Вялая тварь, облепившаяся на диете из отборных хоббитов, не спешила рушить чужие постройки. Так, по мелочам — раскидала пару гномиков, лапками подрыгала да уползла обратно в бездну. Вот зараза!

ХВОСТ БАЛРОГА

Псмит: Мы, гномы, народ терпеливый, но всем, вплоть до последнего ученика точильщика, понятно: у нас есть только один

шанс, и надо его использовать. Гномы готовятся к последней, отчаянной атаке. В случае неудачи нам не придется заботиться об обороне родной крепости: выживших просто не будет.

Дожидаюсь очередной волны... ох ты, они еще и с пауками, а у меня копейщиков нет... и очередного балрога. Который перед гибелью успевает почти сровнять с землей мой город — и если бы не «фирменная» способность чинить здания, тут не было бы никакого «почти».

Но — если Даин что решил, он выпьет обязательно. И, как только мы разгромили очередную волну, гномы, переваливаясь на коротких лапках, пошли вперед. Пошли не все — часть осталась позади, лечиться. Чтобы они догнали остальную толпу,

у меня подготовлен маленький сюрприз — возможность мгновенно выстроить новую шахту в пределах видимости.

И вот — вражеская база! Конечно, у Стажера было время подготовиться, но у меня — тоже: из новосозданной шахты толпой валят свеженькие, подлеченные гномы, и с ними главное оружие Гор: сам Глоин Стенолом собственной персоной! Даин на радостях вызывает королевскую гвардию — он только что сподобился десятого уровня. И враг бежит, бежит, бежит!

Stager: Ну беру, а деваться-то куда? Всю армию я потерял в ходе неудавшегося подкопа: поди попробуй тут и десантом управлять, и отвлекающей операции придавать хоть какую-то боевую эффектив-

ность... Эх, подождет бы еще минуту и подключил к атаке балрога: теперь от него практически никакого проку, тем более что гномы, как оказалось, способны мигом ремонтировать свои постройки. Цитадель выстояла и на этот раз, армии нет, а к главному оплоту цивилизации уже несется орава неотесанных дуболомов...

Когда-нибудь, когда я завоюю Средиземье, я построю себе красивый дворец. В нем обязательно должен быть большой тронный зал, а на стене эдаким многоногим распятым будет висеть Глубинный Страж. В назидание.

Разбор полетов

Псмит: Добро торжествует, а я — не очень: все произошло во многом случайно. Алексей недооценил героев, чересчур полагаясь на тяжелые туши монстров. Но ошибкой будет надеяться, что такое повторится еще раз.

Stager: Герои в стратегиях всегда казались мне чем-то вроде квестов в тетрисе. Командуете вы солидной армией, все у вас в полном порядке, в бой один за другим уходят славные легионы. И тут какой-то мелкий пехотинец шутя раскидывает небольшую армию, дает по зубам троллю и как бы между прочим разбирает на кирпичики замок... Огонь его не берет, стрела не пробивает, великан не топчет. Безобразие.

Бой 2. В заповедных и дремучих

В кустах чернеет орка тело:
Наверно, пузом встретил меч.
До трупа эльфу нету дела,
Чего ж их, орков-то, беречь.

Народ внизу поймал тролля
И всей гурьбой его терзает.
А эльф поет в ветвях
«Тра-ля-ля-ля»

И в небе звезды созерцает.
Кара

СТАРТОВЫЕ УСЛОВИЯ

Карта	Ithilien
Псмит	Эльфы
Stager	Мордор

В ОЖИДАНИИ БУРИ

Псмит: Я приготовился к худшему — к немедленной атаке (лориэнцы, которые есть у меня с самого начала, — не лучшие бойцы). Но, как ни странно, пока все спокойно. Идиллия: сажаем маллорны, строим уютные домики для бойцов, строимся, словно на параде, перед крепостью...

Псмит: На этот раз я планирую побороться за территорию. Хотя ядро моей армии по-прежнему будет спокойно сидеть в центре и подлечиваться от галадриэльских зеркал (да, вот что у эльфов вместо гномьего очага...) — но примерно половину сил я рассредоточу по лесам, замаскировав их в кустах. И пусть из-под каждого дерева в противника летят стрелы.

Для этого мне понадобятся лучники Зачарованного леса; они мало того что маскируются — еще и большие специалисты по части монстров. Памятуя любовь Алексея к толстым тварям, я вправе ожидать прибытия мумаков! Ну и назгулу нужно подготовить предельно убедительный ответ.

Stager: Попробую побороть мою неприязнь к героям. А куда деваться, деваться-то куда? Впрочем, особого насилия над собой совершать не придется: назгулы — ребята серьезные, позитивные, с прекрасными характеристиками и послужными списками. И вполне понятно, что их счет идет не на дивизии, а по отдельным взятых головам. Вернее — по кольцам, коих у людей Средиземья как было девять, так и осталось.

А бить мы будем... эльфов. И верно — почему бы им, дивным, не приложить промеж длинных ушей? Не вижу ни единой причины.

Кстати, раз такие дела, придется отказаться от олифаунтов. Псмит наверняка не без задней мысли выбирал эльфов против Мордора: лучники вмиг утыкают стрелами харадских мумаков. Ставка в этом бою — на назгулов.

Я уже заложил энтомолвище, когда появилась первая угроза. Выглядела она довольно странно: одинокий всадник в рогатом шлеме. «Уста Саурана», поправляет меня разведчик. Да пусть хоть бо-

рода Саурана — чего его бояться, коли он один?

После первого визита он малость повредил одно дерево (надеюсь, затупив о древесину свой меч!), ранил несколько эльфов и

убежал от стрел. Но ко второму его визиту мы были уже готовы: на обоих флангах сидели в засаде стрелки. А пока тот переходил в атаку — подтянулась кавалерия. В итоге речевой орган Саурана пробежался буквально сквозь строй. Но выжил, что досадно. Правда, и вреда не причинил.

Пора бы и мне обзавестись героями. Что у нас тут в списке? Самый ценный — Леголас; видимо, авторы игры впечатлились его подвигами на Пеленнорском поле, целиком и полностью придуманными Питером Джексонсом. По демпинговой цене предлагается Арвен, но это значит, что она, скорее всего, — герой поддержки. Поэтому возьмем мы для начала Глорфинделя — будет достойный противник разгулявшегося тут сауранову рту.

Stager: Экономика Мордора не может похвастаться гномьими сокровищами, но мы, в общем, тоже не бедствуем. Снова два типа источников ресурсов: бойни (аналог гоблинских тоннелей, только не позволяют путешествовать), а также уже привычные лесопилки. Именно с них и начинается вполне штатная застройка.

Денег, как всегда, не хватает, но никаких зданий, кроме ресурсодо-



➡ **Псмит:** Надо же, мне дали спокойно постройться. Не ожидал!



➡ **Stager:** Назгулы легко громят здания и ломают строй противника.

бывающих, я поначалу строить не планирую — пусть сначала наберется денег на героя, а пока он будет бродить по карте и повышать уровень, можно будет и о войсках позаботиться.

Первым в игру вступает Глас Саурана. Нет, не «глас», а именно «глас» — громкий такой, убедительный. Поговаривают, что вражеские войска способны передрались друг с другом по первому его приказу. Ну вот и проверим. Второй уровень герой получил путем воспитательных экзекуций над диким троллем, а вот уже следующие — на эльфийских постройках, которые обнаружили тут же, за речкой. Опыт прибывает, сочные эльфы только и хрустят под копытами. А на базе уже появились первые военные постройки, и brave орочьи отряды с минуты на минуту пополнят мордорскую армию, состоящую пока из одной, прописью **одной** единицы.

Но геройскую тему я пока не закрываю — надо бы еще наклепать парочку летающих назгулов да нанести дружеский визит в стан врага.

ЛЕТИ-ЛЕТИ, НАЗГУЛ

➡ **Псмит:** Я знал, я чувствовал, я точно знал... Назгула страшного мне враг послал... Но у меня уже есть Трандуил и Леголас, и в этом соль. Всем, кто вооружен не луком, дана команда «разбегайся!», и только стрелки осыпают небеса своими подарками.

Нет, ну до чего же все-таки мерзкая тварь! И охнуть не успели, как он разобрал мне конюшню и начал крушить ближайший маллорн (чего им эти деревья дались?). Но древозаготовки отняли у него слишком много времени, и взлететь пташка уже не успела. Надеюсь, размен — в мою пользу!

➡ **Stager:** Летающий назгул показал себя с наилучшей стороны. Средняя постройка ему ровно на два укуса, строение покрупнее — на три. Эх, мне бы его против гномов, и точно несдобровать бы всем этим Ториам-Глоинам. С

эльфами же дела обстоят заметно хуже, стрелки — не лучшая компания для мордорской тяжелой авиации. В итоге героя сбили, но ведь он воскресает, не теряя уровня. Будем считать, что это была разминка.



➡ **Псмит:** Это что за злобный вор лезет прямо на маллорн?

На базе, от греха подальше, строятся копеечники. Эльфы — они, конечно, не великие наездники, что бы они о себе ни рассказывали, но какие-то противоконные дробь антилошадные воинские соединения не помешают.

МОЯ ПРЕЛЕСТЬ

➡ **Псмит:** Моя разведка заметила Голлума! К чему бы это? Откровенно говоря, правила игры я знаю недостаточно, но нетрудно догадаться, для чего существуют голлумы. Кажется, сейчас где-то за чем-то всплывет Кольцо...



➡ **Псмит:** А что это он нам принес, моя прелесть?

Я не знаю, где это произойдет, хотя логично, если это будет река: она и в центре, и по классике положено в реке Кольцо находить. Поэтому расставляю стрелков из Зачарованного леса повсюду в виду реки. А на флангах

два отряда летучей конницы из Ривенделла будут готовы прийти на помощь.

И вот... свершилось! Перед лучниками на левом фланге сверкнуло что-то маленькое и золотистое! Пусть позже Элронд проведет термические испытания добытого объекта, а пока

что — лучникам дается приказ хватать и бежать, а всадникам — идти на перехват возможных преследователей.

«Возможный» преследователь объявился сразу: Все те же сахарные-уста-Саурана, кажется. Глорфиндель радостно шпорит коня, но честь первыми скрестить клинки достанется все же обычной кавалерии Ривенделла. Однако это все совершенно неважно: главное, Кольцо мы не упустили!

Только что же, черт возьми, теперь с ним делать?

➡ **Stager:** Вдоль берега реки постепенно накапливались мои штурмовые подразделения. В переднем ряду — копеечники, чуть поодаль — орочьи лучники и тролли. А герой-всадник наконец дорос до шестого уровня и научился сеять вражду между солдатами противника. Теперь, как только эта спецфункция у него восстановится, он совершает вылазку на базу Псмита, обколдовывает парочку энтов и преспокойно удаляется, краем глаза наблюдая, как бестолковые поленища на ножках изо всех сил дубасят друг друга чем попало.

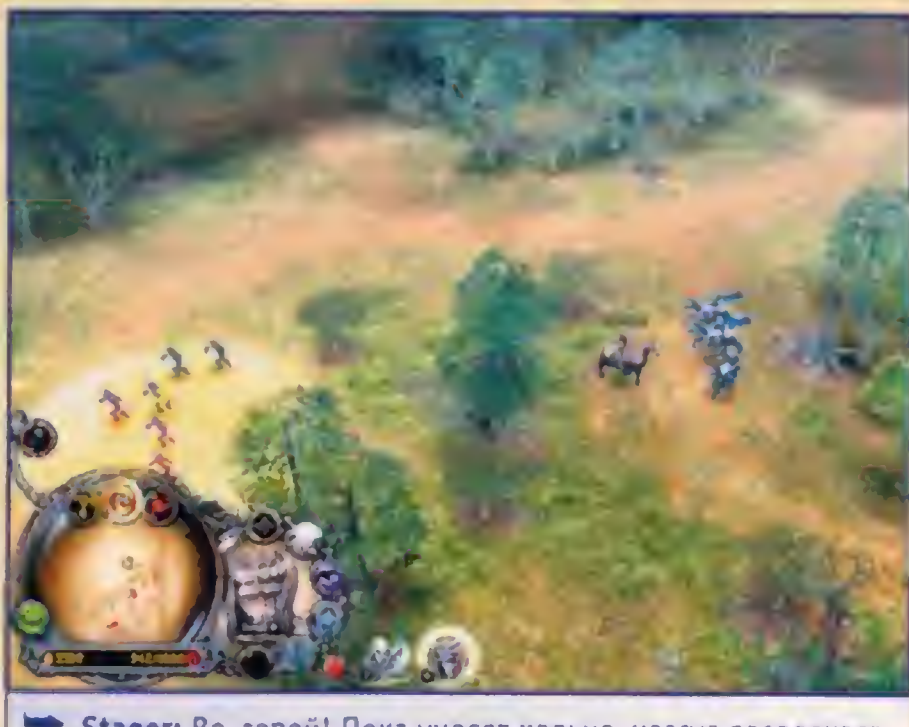
Так продолжалось какое-то время, пока на карте вдруг не появилось кольцо. Нет, даже так: Кольцо. Речь, конечно же, о том самом кольце, что выковал в свое время Гортхауэр, потом подлостью отнял Исилдур, ну и далее по Профессору. Кольцо снова появилось в Средиземье.

На перехват бесценного артефакта тотчас же бросился назгул-всадник. Он подоспел как раз к тому времени, когда отряд эльфийских разбойников обнаружил вещь и, найдя в ней немалую эстетическую ценность, решил, видимо, загнать ее какому-нибудь торговцу в родной цитадели, чтобы впоследствии налакаться здравура до мумачьего визга. Всадник бросился следом, уничтожая эльфов одного за другим, а следом скакала вражеская конница.

Похоже, близость Кольца повредила рассудок назгула. Стоило спустить с него глаз, как он, вместо того чтобы преследовать похитителей, вступил в схватку с конницей. И победил, разумеется, но ситуации это уже не меняло. Кольцо было упущено, причем, похоже, безвозвратно. Придется брать цитадель врага боем.

ЭЛЬФИЙСКОЕ КОЛЬЦО

➡ **Псмит:** Я принес Кольцо в крепость; как выяснилось, оно дает мне право призвать на помощь саму леди Галадриэль. Правда, обойдется мне это в кругленькие 10 000, которые мне в ближайшее время собрать не судьба. Вон они, супостаты —



➡ **Stager:** Во, герой! Пока уносят кольцо, назгул развлекается кавалеристами.



Псмит: Ну-ка, ребята, тренируемся! Первая шеренга — пли!



Псмит: Тут будет наш новый дом. Я назову его «Дом дружбы».

ползут через реку. Между прочим, слонов я что-то не вижу!

Зато вижу назгула (Леголас, к бою!), троллей, восточных людей и много-много орков. Причем вся эта армада прет, игнорируя моих эльфов, прямо на крепость!

Что тут сказать? Хлипко мы строим. Ненадежно. Распрекрасно жить в домах на древесных ногах, но гномья крепость — она понадежней будет. Попросту говоря, разнесли мне ее в мелкие щепочки. И, хотя Леголас исправно подстрелил подлую птицу, мы сдержали наступление с огромными потерями.

Ну да ладно, ничего еще не кончено. Крепость мы отстроим, а сами между тем будем готовиться к вылазке. Трандуил научился делать невидимыми несколько отрядов. Интересно, как понравятся Алексею невидимые энты?

Stager: Не трать времени даром, армия отправилась в поход через реку. Назгулы прикрывали с воздуха, тролли обеспечивали прорыв передних рядов обороны, а многочисленные лучники, мечники и копейщики подбадривали друг друга стройным скандированием. Буквально сменяя первые эшелоны вражеской армии, войска стремительно приближались к сердцу эльфийского государства — цитадели. Потери, надо сказать, были огромными — в лесах притаились подлые лучники: их присутствие выдавал непрерывный град стрел. Но назгулы, в этот раз не особо рвавшиеся вперед, уцелели и за пару ударов покончили с главным зданием противника. Дальше армия разбилась на более мелкие отряды и отправилась крушить инфраструктуру дивной империи, пока, увы, не была перебита до последнего героического орка.

Признаться, я уже был уверен в победе, и гибель войск стала не самой приятной неожиданностью. Казалось, еще чуть-чуть, и враг никогда не оправится от потери: строить некого, негде и не на что. Не хватило самой малости: если бы сюда добавить хоть Глубинного Стража, хоть одного-единственного балрога, от эль-

фов не осталось бы и мокрого уха. А так — пришлось снова копить армию. Чую, отстроит Псмит цитадель, ох отстроит...

Артиллерийские разборки

Псмит: На реке образовалась перестрелка: с нашей стороны лесные стрелки, с вражеской — катапульты. Обе стороны получают удовольствие, и только. Спервоначалу катапульта обожгла мне энта, но тот отступил.

Обе стороны ограничиваются мелкими вылазками. Мои энты постреляли что-то такое на фланге,

мом и переносном смысле. Мне надо было только командовать энтами — чтобы вовремя переходили со стрельбы на рукопашную. А то зазеваешься — и этот замшелый ясень вдруг приложит камушком орка прямо среди моей конницы. «Ой, это были свои? А лапки такие кривые, ну точь-в-точь как у орка... Что ж вы меня не предупредили-то?»

Stager: Перед тем как всерьез заводится со следующей атакой, надо бы зачистить берег от засевших там замаскированных стрелков. Но ковровому бомбометанию это не помеха, катапульты вполне способны наводиться на территорию. Итак, фабрика по производству боевых машин заработала на полную мощность, одну за другой выпускает самые совершенные катапульты. Поговаривают, что идея конструкции принадлежит одному из самых видных инженеров Средиземья — Саруману. Если, конечно, не считать инженерией дурацкие поделки Эру и великие творения Мелькора.

Псмит, похоже, решил позаимствовать тактику: на другом бере-

гу реки шевелились энты, подыскивая булыжники поухватистее. Завязалась самая настоящая артиллерийская дуэль, в ходе которой пострадало множество машин и энтов, но цель, похоже, была все же частично достигнута: эльфы засуетились и покинули прибрежные бамбуки, открывая путь для новой атаки.

И снова орки пошли в бой, терзая топорами энтов и сшибая всадников с коней. И снова отступили: недавняя утрата Кольца оказалась на темное воинство крайне деморализующее воздействие.

Три минуты тишины

Псмит: Решающее наступление откладываю до прибытия Галадриэли. А пока что совершенствую свою цитадель так, чтобы войска вокруг были невидимы. И жизнь моя становится легка и приятна: войска даже не приходится перестраивать. Ведь в момент, когда на них могут «навестись» вторгающиеся армии, они уже давно сыплют стрелы...

Нет, я вам прямо скажу: если дать эльфам подготовиться — им и стены ни к чему. Назгул еще на подлете превращается в летучего дикобраза. И даже когда кольценосцы заявили вдвоем — это ненадолго продлило их агонию. В промежутках между охотой Леголас тренирует стрелков — проявилось у него такое странное дарование.

Что-то атаки прекратились. По всему виду — готовится какая-то грандиозная пакость. Но ведь не такая грандиозная, как та, что готовлю я?

Stager: Несколько последних вылазок закончились неудачей. Противник отстроил цитадель, леса вновь кишели эльфами, и даже назгулам приходилось несладко. Настало время перегруппироваться и начать атаку с флангов, тем более что пара первых диверсий показала полную незащищенность псмитовских сырьевых баз.

Герои покоились на кладбищах: воскрешение шло мучительно медленно, да и с деньгами воз-



Stager: Раз враг утащил кольцо, остается только грубая сила.

но я ими решил пока всерьез не рисковать. Пару раз заглядывали в гости назгулы и все тот же «рот сами-знаете-кого». Выкорчевали очередное дерево, но встретили теплый прием.

Последовало еще одно вторжение — но орки действовали как-то вяло, без огонька. В пря-

варивают, что идея конструкции принадлежит одному из самых видных инженеров Средиземья — Саруману. Если, конечно, не считать инженерией дурацкие поделки Эру и великие творения Мелькора.

Псмит, похоже, решил позаимствовать тактику: на другом бере-



Псмит: Тот самый орел, что деревья клюет?



Stager: Видимый, невидимый — какая катапульте разница?

ники определенные трудности. Ближайшая цель — экономика врага. Опыт показал, что Псмиу нелегко переключать внимание, так что много не связанных друг с другом атак могут заметно подорвать вражеское благосостояние, а там, глядишь, он отправит войска на подавление диверсий в тылу, тут-то мы и...

ПОСЛЕДНИЙ КОЛЬЦЕНОСЕЦ

Псмит: Итак, вперед! Трандуил снова «запратал» двоих энтов, и эльфийское воинство движется к реке. Подступы к воде уже почернели от катапультных залпов. Энтам надо быть осторожнее: ведь



Псмит: Я задержу их! Ничего! Вперед — один за всех!

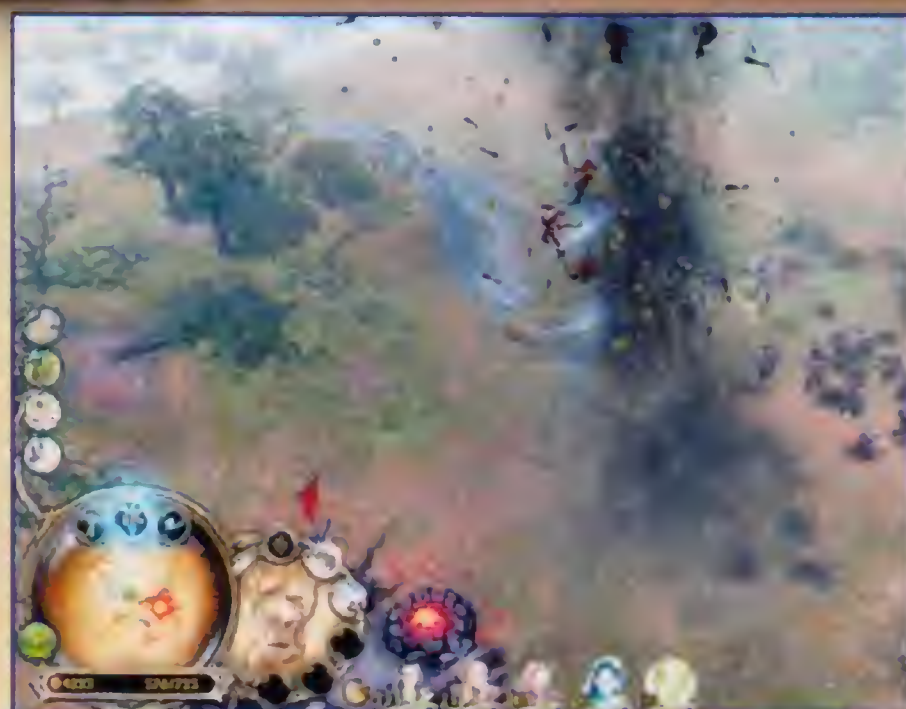
для них огненные заряды орочных машин опаснее всего!

Войско по ту сторону оказалось немаленьким, но вылазка Глорфинделя на лихом Асфалоте и огонь стрелков подавили катапульты, а дальше...

А дальше пришла Галадриэль.

Хотя Кольцом Воздуха испокон веков владел Элронд, а вовсе не Владычица Лориэна, мощь Колец воплотилась в колоссальный вихрь, расшвыривающий во все стороны вражью силу. Сквозь тучи пробился рассветлый луч, а с горных пиков прибыли на помощь орлы.

Кто сказал, будто времена эльфов кончились?!



Псмит: Рожденный ползать может летать — если ему в этом поможет Галадриэль.

Stager: Не успел. Вода в реке забурлила, вспениваясь под ударами сотен пар эльфийских ног. Полетели булыжники, затопали кони. А посреди всей этой толпы топала маленькая белесая девочка — ростом не то что пониже тролля, но и помельче орка будет. Девочка беспрепятственно прошествовала вглубь моих владений, походя вызвала вихрь, мигом втянувший практически всю армию Саурона, ударом пятки вышибла ворота Цитадели и, кажется, голыми руками задушила орка.

Остатки армии бросились на перехват, но лориэнская барышня даже не стала обращать на них внимание, в течение пары секунд довершив разгром всей Мордора.

Разбор полетов

Псмит: Я всегда верил в совокупную мощь маскировки и меткой стрелы. Эльфы, быть может, не сильны в рукопашной схватке (кроме Глорфинделя, само собой), но к моменту ее начала они уже завершают сражение. А раз с нами были еще и энты...

Правда, мы, кажется, использовали Великое Кольцо? Так кто же в таком случае настоящий победитель?...

Stager: Так часто бывает — уже вроде как победа в руках, враг почти растоптан, его здания пылают... Расслабляешься немного: дескать, ну сейчас уж я его точно добыю, и... буквально на секунду выпускаешь ситуацию из-под контроля. Победа становится пирровой, а потом плавно перетекает в поражение.

Стажер решил не сдаваться, а взять реванш, чтобы попробовать отыгаться и записать на свой счет хотя бы одну победу. Вне зависимости от результатов третьего раунда победа уже достается Псмиу. Вопрос только в том, с каким счетом.

Бой 3. Как за каменной стеной

Как ныне собирается
маг Саруман
Навеки покончить с Роаном.
Генштаб утвердил
стратегический план,
Готовы канистры с туманом.
О. Леденев, «Одна башня»

СТАРТОВЫЕ УСЛОВИЯ

Карта	Rohan's Gap
Псмит	Люди
Stager	Изенгард

РОХАНСКИЕ ЗАСТЕНКИ

Псмит: Поселился. Обживаюсь. Пока на мою территорию претендуют лишь волки, которые только мирных жителей грызть горазды, а супротив тренированной пехоты мало на что годны.

Мне достался уютный уступ, на котором очень даже приятно расположить всяческую фортификацию. Этим и занимаюсь, пока строители покрывают все доступное пространство фермами. Стены оцетиниваются требуше и стрелковыми башнями, а в крепо-

Псмит: Чего хорошего можно ожидать от людей? У них неплохая конница, но дорогая и уязвимая. Стрелки — так себе. Пехота... лучше не надо.

Я знаю одно крупное достоинство людской армии: изобилие мощных героев. Поэтому ставку мы сделаем на них; а чтобы те дожили до подобающих лет, позволим им заниматься исконно гондорским занятием — оборонять крепость. Да-да, в кои-то веки силы добра намерены дать тебе труд выстроить стены.

В отличие от эномов, мы способны защититься от случайных рейдов рохирринской конницей и дунаданскими лучниками: к тому же карта у нас обширная, не в пример Эттенмуру, и можно позволить себе строить фермы вдали от стен.

У этого плана есть только один недостаток: я не умею строить крепости. Но что поделаешь — придется научиться!

Stager: Из всей темной братии в строю остался лишь Саруман. Впрочем, как сказать — «темной»?.. Тут еще как посмотреть. Вообще говоря, он по статусу белый, причем пораньше некоторых эндальфов... Да и символ его — Белая Длань, тоже, в общем, ни с какой тьмой ничего общего не имеет. На мой нескрученный взгляд, именно Саруман — это и есть та «третья сила», способная мудро управлять Средиземьем. Не ударяясь в крайности, стоявшие жизни уже немалому числу фанатиков с обеих сторон.

Нагулов в Изенгарде сроду не было, да и по статусу не полагено. Из героев внимание на себя обращает лишь сам Саруман: тратьте деньги на какого-нибудь Гиллауста просто как-то неловко.

Попробуем построить тактику на боевых машинах и многочисленной армии. Наездники на вятиках (а вернее — на варгах) послужат главным ударным звеном, а герои — что ж, посмотрим, что он умеет...

сти срочно разрабатывается нуменорская кладка (видимо, предварительно наши ученые придумали машину времени?) и огненные боеприпасы.

В этом плане есть только один противный недостаток: сама цитадель слишком уязвима, раз стены приделаны прямо к ней. Хорошо бы сразу построить запасную, но свободных средств пока маловато.

Stager: Экономика у меня уже традиционно строится на лесопилках. Что ж, это вполне исторически достоверно: помнится, белый маг всерьез не поладил с энтами, потому как несколько злоупотреблял объемом лесозаготовок. Но в этих краях энты уже перевелись, и ничто не остановит бравых лесорубов.

Вдоль всей карты протянулась река. Следуя местной топографии, я заранее спроектировал базу для стремительного удара с дальнего фланга, где моего присутствия пока не предполагается. То есть пока строились «денежные» постройки, я перегнал одного плотника на противоположный конец моего берега и заложил все военные фабрики и тренировочные заведения именно там. Позже казармы появятся и возле цитадели, но самая внушительная армия собирается на востоке, тогда как Псмит будет ждать удара с запада.



Псмит: Идет охота на волков, идет охота...



Псмит: Арагорн и Гэндальф инспектируют свежестроенную крепость.

Инженеры тоже не дремлют, изобретая улучшенные доспехи, закаленные клинки и зажигательные стрелы. Будем брать и числом, и умением. Пара пробных отрядов отправляется на разведку, но, конечно, с «ожидаемой» стороны, не выдавая реального расположения сил. К ним примкнул и Саруман, согласившийся покинуть цитадель за три тысячи монет.

Один только вопрос меня беспокоит... Если я плачу деньги Саруману, управляя Изенгардом, то, позвольте, а я кто такой? Идей нет.

СУЕТА ВОКРУГ ПАЛАНТИРА

Псмит: Ну, вот и гости дорогие. А между тем стены у меня, прямо скажем, незамкнуты: заходи кто хочешь, бери что хочешь...

Изенгардцы вторгаются в основном с копьями в виде больших красных бенгальских огней. Бросать на пики кавалерию — только зря тратить войска. Рохирримы переключаются в режим конных стрелков, а в атаку идет пехота. С баллистами разберется лично Арагорн — надеюсь, его махонькую фигурку в каше сражения, как обычно, не заметят!

Перед самым боем я успел вызвать Гэндальфа, но от него пока сплошное разочарование. Все, что он умеет, бьет по площадям — а что толку от этого в такой мясорубке?

Не завидую я моим храбрым воинам: мало того что против них толпа уруков, так еще и с неба падают стрелы и камни. Откуда? А со стен. Им же не прикажешь прекратить огонь...

О, а это кто такой в красном? Дед Мороз? Сомневаюсь. По-моему, сам «властитель колец и соцветий» пожаловал! А сражаться с ним, между прочим, некому... хотя нет! Есть же Гэндальф! Вот тут-то он и оправдывает себя... если не свалится на голову пламенный привет от защитников стены.

В общем, вторжение я остановил, но того, что осталось от моего войска, не хватит даже на гарнизон снежной крепости. Долго ли ждать следующего? Зная любимую тактику Стажера — едва ли.

Я очень-очень хочу башню слоновой кости: тогда я смогу при помощи палантира заранее знать положение войск врага. Рискуно потратиться и изучить ее?

Stager: Палантир — прекрасная штука. Потратив пять стартовых очков на освоение его эксплуатации, я без труда разглядел вражеские позиции. Причем угадал

ряда, а замкнули шествие две баллисты, по неведомым науке причинам научившиеся разрушать стены. И понеслась...

Да, настенные орудия, скажу я вам, это сила, и сила грозная. Когда по полю бегут отдельные группы или герои, они практически безвредны, так как не умеют брать упреждение. А вот если движется армия, то залп, адресованный

знаменосцу, приходится в самую гущу войск и наносит чудовищный урон. И еще я, видимо, переоценил скорость баллист. Расстояние казалось небольшим, и все же они подтянулись только к тому моменту, когда от штурмующих осталось не больше

трети. Залп, другой, и ими уже занялась конница. Ой, а это кто? Саруман, твою так и эдак... Вредный колдун преспокойно остался стоять поодаль, меланхолично наблюдая за боем. Почему не пошел вперед, попав в общую рамку выделения? Загадка.

Навстречу Саруману уже спешил Гэндальф, и получил бы посохом в лоб, если бы не две конные дивизии, поддержавшие серого мага. Вот такие у них, «светлых», пред-

ставления о честном поединке. Ладно-ладно.

Пока армия восполняется до разрешенного лимита, я с увлечением изучаю противоположный берег в палантир. Там масса любопытного.

ТИХИЕ ЗАВОДЫ

Псмит: Изучил башню... как раз для того, чтобы увидеть уже подползающую ко мне армию. Что интересно, Алексей собирает ее у северных бродов, после чего ведет к цитадели... по реке. Странно сие. Запомним эту тактику — пригодится.

Я успел закончить стену, но Стажер в этом, похоже, не сомневался: ломит прямо в лоб. Впереди — какой-то герой верхом на волкосвинье, за ним ударная пехота с пиками, мечники, а в хвосте войска — естественно, баллисты...

Теперь я понимаю: самое слабое место крепости — ворота, но не в том смысле, что их легче сломать, а в том, что их не хватает для вылазок! Я оказался в дурацком положении: мою стену без контратаки сломают непременно, вести всадников на пики — самоубийство, а пехота в обход через ворота поспеет аккурат к разгрому. Вылазки ей не под силу — только выползки!

В общем, вторжение очередной раз захлебнулось, но цитадели больше нет. И на ее месте — круг оскверненной земли, так что я даже стену замкнуть не могу.

— Гм! — подумал я, — а может, так и надо?

Будет такая здоровенная дырка для «вылазок». И две стены, образующие боевой коридор. Помоему, в этом Средиземье такая конструкция должна держать удар лучше сплошной стены.

А цитадели построим сразу две: одна, поблизости от старого места, будет приманивать на себя атаки, другая, в тылу, для исследования всех нужных усовершенствований.

Stager: Есть одна хитрость в построении войск, до которой я додумался только сейчас. Раньше я де-



Stager: Это не партизанский отряд, а главные ударные силы.

настолько удачно, что сразу попал на псмитовскую цитадель. Ага, строит стены. Армии толковой пока не видно — так, пара празднующих группировок. Чем черт не шутит — вдруг первый удар окажется решающим?

Вперед выдвинулись копеечки, а то знаю я любовь моего оппонента к коннице. Пусть только попробует сунуться — вмиг нанижут на пики. Лучники сгруппировались в середине от-



Псмит: Потемкинская крепость. Существует только спешит. Хорошо работает разведка у Сарумана!



Псмит: Морская пехота и речная кавалерия Сарумана готовятся к атаке. Мне сверху видно все, ты так и знай!



➔ **Псмит:** Эту крепость снесут. И пусть. А потом я как бы «не сумею» заделать пролом...



➔ **Stager:** Дракон не справился с замком. Ему бы пехоту палить...

лал так... Построил войско, повел войско, убил его, заказал новое. Но если изначально заказывать с запасом, постройка останавливается ровно в тот момент, когда достигается предел командного лимита. Причем сделать это нужно, пока войск мало, иначе умная игра сама скажет: ах, лимит превышен, не могу принять заказ, однако. А «обманув» игру, мы получаем следующий результат. Тренировка войск во всех хатках, ямах и бараках останавливается, пока не начинается битва. Там войска гибнут сотнями, лимит «высвобождается» — и рекруты выходят на свет сами, без команды. К моменту окончания боя на базе уже ждет новая армия. А если пользоваться перенаправлением, то бойцы со всей карты стекаются в указанную точку и замирают в ожидании приказов. Так атаку можно вести непрерывно, а не волнами, — хватало бы денег.

А денег, кстати, в изобилии. Наш берег богат лесом, а лесопилки я строил с большим запасом. Повсюду суетятся рабочие, принося по полторы-две тысячи золотых в минуту. Боевая машина крутится, и это уже приносит первые плоды. Вражеская цитадель разбита, земля в столице людей испорчена, а у нас, тьфу-тьфу, пока без происшествий.

ЭФФЕКТ ВОРОНКИ

Псмит: Я снова обзавелся обзорной башней и попытался на радостях организовать встречный набег на твердыню Сарумана. Но — увы! — одна кавалерия не способна ни на что, а пехота ползает с такой скоростью, что орки за это время просто-напросто успевают народить новый гарнизон. У нас войска небыстрые, но верные и чистые...

Новый штурм, как и следовало ожидать, ровняет с землей свежестроенную цитадель... но результат мне, в общем, нравится! Устремившись в «боевой коридор», армия Изенгарда несет тяжелейшие потери, а после этого срабатывает «эффект воронки»: я могу расставить в широкой части прохода больше войск, чем просачивается в дыру! А когда основные силы Изенгарда втягиваются в проход, рохиримы без труда крошат оставшиеся позади баллисты.

Итог — минимум потерь (не считая экспедиционного корпуса, прорывавшегося к Ортханку), два уровня для Арагорна и достаточно средств на призыв новых героев. Пожалуй, пора пригласить Боромира.

Главная беда: я пока не понимаю, как собираюсь выигрывать битву! Вся ударная сила людей, включая Арагорна и Боромира, ползает медленно и печально. И никаких шахт для переброски

редовую линию: фактически, она пала еще до того, как вражеские войска впервые столкнулись с моими. Тут бы и отойти, заняв оборону, но черт меня дернул продолжать наступление. Ринувшись в узкий проход, войска попали под серьезный обстрел и были перебиты, а Саруман вновь отправился Стезей Мертвецов.

Кстати, о Сарумане. Он — прекрасный герой. Уважающий себя и настолько неторопливый, что стре-



➔ **Stager:** На месте разрушенной цитадели разгуливает Глубинный Страж.

войска. И никаких ходячих катапульт-энтов (требуше ползет так, что, пока колесо поворачивается, верхняя его часть успевает порости мхом).

Stager: Стоило Псмиту отстроить новую цитадель, как у меня уже готова новая штурмовая группа. Было крайне неразумно с его стороны выставить ее на пе-

раскрываться в банальной войне Тьмы со Светом. Скотина он порядочная, между нами говоря. Но я снова отвлекся.

Кажется, штурм цитадели врага экономически крайне невыгоден. Но отгородившись стенами, он, тем самым, наверняка оставил «голой» всю экономику. А что если прогуляться по более отдаленным землям на северном берегу

да посмотреть — как сеют, как жнут? Выспросить, все ли в порядке и не надо ли кого убить? Попробую, пожалуй.

КОНИ БЕСПРЕДЕЛА

Псмит: А вот это уже безобразие! Довольно серьезная группировка изенгардцев шастает по моим северным землям, в то время как основные силы ползут на очередной штурм. Чтобы отражать атаки на севере, у меня есть только лучники-дунаданы из тамошнего трактира; на помощь им успеет разве что конница.

Алексей нащупал-таки мое слабое место. Штурм я не боюсь, а вот разорение ферм фатально. Мобильный отряд защитников делать не из кого. Я, конечно, отправлю туда полк пехоты и Боромира, но что-то мне подсказывает, что в гонке за фермами мне не светит...

Чуть не прозевал появление у меня во дворе Глубинного Стража. Но гарнизон вроде бы неплохо справился и сам...

А это еще что? Дракон?!

Пытаюсь его атаковать — бестия расшвыривает солдат хвостом. Пробую обычную тактику, но Арагорн пока слабоват для такого боя. Спасают только укрепления, поливающие тварь стрелами и камнями, — и тот факт, что дракон появился уже в конце сражения, и поддерживать его почти некому.

Stager: Мы обменялись реверансами. Если Псмит почти без потерь вырезал все мое воинство у себя под стенами, то я, отправив в поход всего (вдумайтесь!) один взвод копейщиков и баллисту, уничтожил четыре фермы и захватил аванпост. Подбежавший отряд лучников решил окопаться — что ж делать? — я отвел пехотинцев чуть назад, а стрелков, пока они соображали, как поступить дальше, накрыл огнем баллисты. Вот и все, а героическая шайка вернулась к прежнему занятию, найдя пятую беззащитную ферму.

А вот теперь можно и еще один рейд учинить: у меня-то по лесопилкам можно часы сверять,



➔ **Stager:** Диверсионная группа успешно беспредельничает в тылу.



➔ **Псмит:** И никогда, никогда не атаковать дракона конницей. Как только закончится сражение — зарублю это на носу себе и Теодену.

деньги поступают в казну без задержки, белым налом, и налогами не облагаются. Льготы ветеранам Ортханка.

К этому времени войск набралось, правда, еще не слишком много, зато на призовые очки уже можно купить самых мощных тварей. В итоге атаку поддерживают, ни много ни мало, дракон и Глубинный Страж. Дракон, правда, не летает — видимо, это и есть тот самый первый дракон, которому это еще не было свойственно.

С войсками, по сумме, произошел примерно равный размен, но у меня-то есть деньги. А у Псмита, похоже, кроме накоплений нет ничего, и скоро они подойдут к концу. Отряд копейщиков все-таки где-то подвернулся под огонь катапульт, и его сменил на посту отряд всадников, продолживших беспредел во вражеских тылах. Как ни крути, стены имеют массу своих недостатков.

ЭФФЕКТ МАЯТНИКА

Псмит: Я собрал в своих рядах всех героев, кроме Зомера; но дела идут паршиво. Денег хватает, а вот с командным лимитом декок. Еле-еле удалось пристукнуть бандитов, паливших наши фермы, и весь север у меня пустой. Попытку контратаки легко останавливают, опрокидывая мою армию обратно в реку. Да еще и дождь пошел — интересно, сам по себе, или это колдовство Сарумана?

Надо снова отстроиться и атаковать. Много шансов не будет: теперь, когда на вооружении Сарумана драконы, время работает против меня. Если дракон и Страж придут одновременно со всей сарумановой ратью — что будет, как вы полагаете?

Я делю войско на две части. Первая, под командованием Боромира, будет изображать собой очередную контратаку с севера, как бы отвлекающий удар. Вторая во главе с Арагорном отразит новый штурм и сразу после этого пойдет в наступление с юга.

Итак, вперед! А поддержит Боромира — воинство Мертвых!

Увы, Мертвые, как оказалось, против строений бессильны. Мой



Stager: С армией мертвый главная тактика — не стоять на пути у высоких чувств.



Псмит: Ну и что, что прорвался один Арагорн? Думаете, не хватит?

план погубило то, что Боромиру пришлось ломать вражескую крепость чуть ли не в одиночку. Все бы обошлось, если бы Боромир был чуть порезвее; а так он шагает вразвалочку, отставая даже от тяжелой пехоты Гондора.

Да, наступление провалилось, но и Саруману придется какое-то время зализывать раны. Глядишь, у меня еще будет второй шанс!

Stager: Против меня работают сейчас, пожалуй, только герои. Так я толком и не научусь выискивать их в толпе (то ли дело — назгул!), а именно они, в итоге, решают исход боя. Паралистик-Саруман ничего особо не приобретает в ходе вылазок: то ли я его правильно готовить не умею, что очень возможно, то ли его Эру от природы обидел генами, чтобы потом списать все на происки Моргота. А вот в лагере противника уровни героев растут, как поганки на Мертвых Болотах. Каждый рейд приносит им столько опыта, что даже финансовое превосходство весьма сомнительно компенсирует этот «личностный рост». Главное, что я понятия не имею, что делать с героями. Одолев их толпой, я всего лишь возвращаю их обратно на родину, где они воскресают и с новыми силами вступают в игру. А уровни растут, растут...

И вот то, чего я так опасался. Маятник качнулся обратно. Контратака с участием высокоуровневых героев, а с ними — воинство мертвых. Благо я вовремя догадался увести войска с дороги, и при-

раки прошли сквозь сарумановы земли, практически ничего не повредив. Спустя какое-то время они отправились обратно в чертоги Мандоса, а судорожно маневрировавшие войска вернулись прогнать героев. Победа, но победа тяжелая. Армия потеряна почти вся, подкрепление понемногу строится, но успеваю ли я по темпу?

ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ЧЕТВЕРКА

Псмит: Теперь армию я поделю на три группы. Первая останется как есть — с Боромиром, пехотой и отрядом кавалерии. По дороге Боромир проводит с солдатами инструктаж, добавляя им опыта. Вторая, с Теоденом и Гэндальфом (но безо всяких осадных орудий — жизнь слишком коротка, чтобы транспортировать их через всю карту!), подойдет, когда на Боромира обрушатся вражеские силы. Третья, усиленная трубуше, двинется по следам армии вторжения через юг...

Да! Этот план оправдался! В кои-то веки пригодились гэндальфовы молнии, и, пока рохирримы разгоняли толпу, а Боромир самозабвенно дудел, цитадель Сарумана закачалась и рухнула.

На поле сражения героически пал Теоден.... Кстати, что-то я не видел самого Сарумана — никак прохвост снова сбежал? И нас ожидает четвертый раунд — в хоббитском Крае?...

Stager: Вот и все. Вторая волна контратаки, и знакомые все лица. Шайка героев несется че-

рез торгово-промышленные районы, громя постройки. Едва вышедшие из училищ отряды вырезаются на корню, не успевая получить повышение и разжиться приличным оружием. Кольцо смыкается вокруг цитадели, а боевая группа, ушедшая в атаку на земли Псмита, просто не успевает вернуться. Да и возвращаться-то уже, собственно, некуда. Победа Псмита, причем победа чистая. Уважаю, хотя и не до конца понимаю, как ему это удалось.

Псмит: В этом бою победу принесла, как и в предыдущем, концентрация сил. Алексей нашел ей эффективный ответ в виде грабительских рейдов по фермам — но сделал это слишком поздно. Если бы то же самое делалось еще до того, как в моем распоряжении оказалась вся «обойма» героев, я вряд ли выдержал бы, несмотря на стены. Кстати, и самое простенькое укрепление вокруг Ортханка тоже могло остановить мое наступление — артиллерию я бы туда все равно не дотасил.

Stager: Неправы будут те, кто скажет: я проиграл, потому как шансов на победу в дуэли этого месяца уже не было. Я вполне серьезно собирался отыграться, пусть и не со счетом в мою пользу, но хоть с одной победой. Поначалу все вроде бы шло хорошо, но я снова недооценил героев. Укладывая один полк за другим у вражеских стен, я невольно позволил им получить немалые уровни. И настолько привык атаковать, что не был готов к защите. Одного не понимаю — откуда у оппонента было столько денег? Когда он успел их накопить? Почему они не кончились вскоре после уничтожения ферм, да еще и в свете трат на две (!) новые цитадели. Загадка.



Stager: Не знаю, что и выбрать... Все такое вкусное!



Псмит: Я сделал ту же ошибку, что и оппонент: не обеспечил Мертвых достойной поддержкой.

ФИНАЛЬНЫЙ СЧЕТ

30
ПОБЕДА ПСМИТА

Бета-тестеры

(Фантастическая сага для геймеров неопределенного возраста)

ЛОГОВО БЕТА-ТЕСТЕРОВ

11 сентября,
09:32 реального времени

Утро у тестеров начиналось как всегда — с вялой перебранки, кофе и разбора почты. Мелисса, зевая, стояла возле кофеварного аппарата, прислушиваясь к бульканью в его недрах. Ксенобайт, лениво шевеля пальцами в манипуляторе, страдальчески морщил длинный нос.

— Эх... «Полковнику никто не пишет», — горько вздохнул он наконец, брезгливым, как по таракану, щелбаном закрывая почтовую программу. — Никому-то я не нужен, никто меня не любит... Даже спамеры игнорируют.

— На прошлой неделе ты предавал анафеме всех, кто тебе написал. Прилюдно. В сомнительно цензурных выражениях, — вяло напомнил Банзай.

— Это не «все», — угрюмо буркнул Ксенобайт. — Это единственный дегенерат, приславший мне своп своей системы в двадцати трех томах архива с просьбой сказать, почему у него не работает программа, которую я в глаза ни разу не видел...

— Махмуд, а что это у тебя лицо такое умное? — вдруг заинтересовался Банзай, глянув на щека.

— А? — рассеяно ответил Махмуд. — А-а-а... Да так... Граждане, который час?

— Где-то половина десятого, — буркнул Мак-Мэд. — А что?

— А точнее?

— Девять тридцать четыре.

— Понятно. У нас двадцать шесть минут на срочную эвакуацию!

С минуту тестеры флегматично переваривали сообщение Махмуда, никак на него не реагируя. Наконец Ксенобайт высунулся из-за монитора и кисло спросил:

— Поясни.

— К нам направляется моя бабушка, с которой вы недавно уже познакомились лично. Насколько я помню, рязанский экспресс приходит в двадцать минут десятого. Около десяти бабуля будет в конторе. И всем сразу станет мало места.

— Махмуд, ты категорически неправ, — заметил Банзай, — твоя бабушка, без сомнения, своеобразный, но очень милый и душевный человек.

— Когда добрая, — кивнул Махмуд. — А сейчас, судя по коли-

честву ненормативной лексики в письме, она просто в бешенстве.

Тестеры с беспокойством переглянулись. Махмуд решительно встал и направился к двери. Ксенобайт уже хотел было высказаться том смысле, что «а вот это уже серьезно», когда дверь резко распахнулась.

Махмуд, точно ошпаренный, ша-рахнулся от двери, споткнувшись о Мак-Мэда. Мак-Мэд сдавленно чертыхнулся и, потеряв равновесие, схватился за этажерку, похороненную стараниями команды под всяким хламом. С этажерки, точно водопад, хлынули бумаги, запчасти от компьютеров, документация...

Когда грохот и шуршание стихли, стоящий в самом эпицентре бардака Мак-Мэд осторожно приоткрыл один глаз. Вся комната была усеяна хламом. Банзай с Ксенобайтом сидели за своими столами. В глазах программиста плескалась тоска. Мелисса продолжала флегматично созерцать кофеварку. А в дверях стояла...

— Привет, Внучка, — кивнул Банзай.

— Ребят... вы чего? — ошарашенно спросила Внучка, оглядывая помещение.

— Да к Махмуду бабушка приезжает... Вот, готовимся! — с сарказмом ответил Банзай.

— А... э-э-э... Ну...

— На самом деле — к эвакуации готовимся, — процедил сквозь зубы Ксенобайт, угрюмо глядя на Мак-Мэда.

— А зачем? — спросила Внучка, направляясь к кофеварке, которая как раз разродилась стаканчиком кофе.

— Это хороший вопрос. Но ответить на него должен Махмуд.

— Понимаете, бабушка писала, что...

В этот момент дверь снова распахнулась. На этот раз — едва не слетев с петель. В проеме показалась рубчатая подошва десантного ботинка, потянуло запахом дорогой кубинской сигары, и раздался хриплый голос:

— Кар-рамба!

— Я больше не могу, — печально объявил Ксенобайт, отодвигая от себя тарелку с недоеденным пирожком.

— Кушай, касатик, — с тихой угрозой процедила сквозь зубы Бабуля Флэш. — Кушай, вон какой худенький... Голову двумя пальцами отвинтить можно, в ребра только ткни — они и сломаются...

— Товарищ Бабуля, мне ваши намеки не нравятся, — уныло заметил Ксенобайт, угрюмо глядя на пирожок.

Бабуля, раздраженно махнув на него рукой, затащила сигарой и, заложив руки за спину, принялась расхаживать взад-вперед вдоль стола, за которым сидели тестеры. Весь стол был заставлен всевозможной снедью, а в середине возвышался начищенный до блеска самовар.

— Бабушка, — не выдержал Махмуд. — Рассказывай. Что стряслось?

— А с чего ты взял, что что-то стряслось? — грозно спросила Бабуля, впериная во внука испепеляющий взгляд.

— Да брось, — отмахнулся Махмуд. — Последний раз ты курила сигару как раз перед тем, как отправить в реанимацию того идиота, который в парке аттракционов тебя «старой кошелкой» обозвал — пятнадцать лет назад! Колись.

Старушка яростно рыкнула, но потом вдруг сникла.

— В общем, так, Мишка. Нужна мне твоя помощь. И еще программилу вашего прихвачу.

Ксенобайт мучительно закашлялся, подавившись пирожком, который он из последних сил пытался проглотить, точно удав. Махмуд, которого крайне редко называли по имени, уронил челюсть.

— Рассказывайте, — решительно сказал Банзай. — У вас явно что-то произошло.

— Произошло, — кивнула Бабуля. — Бунт у меня произошел, кар-рамба! Вот что произошло!

Вытащив откуда-то граненый стакан, Бабуля опрокинула над ним заварочный чайник, долила из самовара кипятка и, цыкнув зубом, выплеснула в глотку, лихо закусив ломтиком лимона. Потом она наконец поведала о своих горестях.

Несмотря на преклонный возраст, Бабуля Флэш считалась одним из лучших игроков Рязанской области. Ее полем деятельности были всевозможные шутеры, а команда регулярно брала первый приз на областных соревнованиях по «Вирт-Квейку».

Но вот произошло то, что рано или поздно должно было произойти. В команде завелся молодой, ловкий парень, отличный игрок, который вдруг захотел стать капитаном. И начался в команде разброд...

Бунтарь, по прозвищу Потрошитель, оказался, к сожалению, еще и неплохим лидером. А для остальных членов клана это была еще одна игра. В результате тренировок превратились в политические дебаты, команда уже пропустила три крупных матча...

— А позавчера этот кретин... Этот... Этот сын бабуина и гиены... Этот...

— Бабуль, его происхождение можно опустить, — поморщился Махмуд.

— В общем, мне прислали черную метку. Детский сад ей-богу...

— Не понимаю, — устало проговорил Ксенобайт, потирая переносицу. — Да забейте вы на них. Неблагодарные молокососы... Практика покажет. Ставлю десятку, в первом же чемпионате они не возьмут даже город!

— Это к гадалке не ходи, — буркнула Бабуля. — Мне за державу обидно! К тому же... К тому же с этой «черной меткой» надо что-то делать. Это вызов... Ведь этот поганец нашел, как меня достать! Нет, ребяташки, они взяли меня за горло! Это вызов! Не отвечать на него просто нельзя.

— Бабуль, ты дело говори. Что еще за вызов?

— Мы друг другу много гадостей наговорили, — буркнула Бабуля Флэш. — Ну, я и ляпнула, что они без меня — ноль без палочки, а я всегда себе команду найду. А этот гад и говорит: «А вот проверим!».

— И что? Вы набираете новую команду квейкеров? — удивленно вскинул брови Ксенобайт. — А, простите, при чем тут я?

Бабуля цыкнула зубом.

— Если бы дело было в «Кваке», я бы внука своего уволокла, и баста. Но... Но поединок состоится в «Битве Титанов».

Ксенобайт тихо застонал. Банзай ностальгически закатил глаза и улыбнулся. Махмуд с Мак-Мэдом глубоко вздохнули...

— Ну так в чем вопрос-то? — вдруг встрепенулся Махмуд. — Пошли, навалаем молокососам по соплям... Только... как у тебя с ресурсами, бабуль?

— Никак, — огрызнулась Бабуля Флэш.

— Чего? — почесал затылок Махмуд.

— Чего слышал! Я туда года три как не выходила! Вот, собственно, надеялась, что кто-то из вас... ну, вы же профи!

В комнате повисло молчание.

— Ну-с, — вздохнул Банзай. — Признавайтесь, голубчики. Кто когда в последний раз бывал в «Титанах»?

— Года четыре как, — неохотно признался Махмуд.

— Аналогично, — кивнул Мак-Мэд — мы двойным экипажем ходили...

— Года полтора назад писал модули, — пожал плечами Ксенобайт. — На заказ. В свою галактику не лазил года два.

— Понятно, — вздохнула Бабуля. — Голяк. Вот черт...

— Бабушка-а, — виновато подала голос Внучка. — А что это за «Битва» такая? А?



— Трудно поверить, но сейчас уже мало кто помнит «Битву Титанов», — задумчиво рассказывал Банзай. — А ведь в своем роде одиознейшая игра. Она пришла к нам еще из довиртуальной эпохи.

— И чем это она такая особенная? — напирала Внучка.

— Ну... Прежде всего, это сразу несколько игр.

— Это как?

— А вот так. Все начиналось как простейший онлайн-экономический симулятор. Галактика, планеты, добываешь ресурсы, изучаешь технологии... Но, вот беда, пользователи стали ныть, что, мол, «космические бои скучные». К игре приделали небольшой симулятор космических истребителей. Теперь можно было сесть в лично сконструированный корабль. Рейтинги игры, естест-

венно, взлетели. Потом стали ныть насчет планетарного боя... Личных перестрелок...

— В результате получился монстр, — встряла в рассказ Бабуля Флэш. — Играть в него возможно только командой. Кто-то рулит разработками и экономикой. Кто-то конструирует корабли и прочую технику. А кто-то управляет всей этой лабудой.

— Эти сволочи добавили еще полторы сотни модификаторов в квантовую физику! — горестно взвыл зарывшийся в распечатки Ксенобайт. — О, горе мне, горе...

— Угу, — уныло кивнула в его сторону Бабуля. — А вот это — самое интересное в «Битве». В конце концов вместо планетарного боя прикрутили движок одной старой игры, которая самостоятельно так и не вышла в вирте. «Механический воин». Режим планетарного боя фактически представляет собой операционное пространство с набором модификаторов. Вся наука сводится к тому, чтобы разузнать операторы внутреннего языка и построить на их базе скрипты, управляющие действием оружия.

— Погодите, — округлила глаза Внучка. — То есть фактически игроки сами пишут игру?

— Именно. Любой команде просто жизненно необходим хороший программист, владеющий внутренним языком. Он описывает действие оружия, сервер все это просчитывает и выдает результат. Лаборатории пашут над разработками, программист проектирует новое оружие, испытывает его, потом лучшие образцы ставят на вооружение...

— В общем, — вздохнула Бабуля, — меня очень грамотно прижали. Со стороны Потрошителя это, так сказать, благородный жест: мол, старая игра для старой леди. Шутка в том, что я давным-давно забросила «Битву»: у меня нет ресурсов, а техника безнадежно устарела. Отказаться нельзя, потерпеть поражение — позор...

Один из компьютеров мелодично звякнул. Мелисса, стащив с головы вирт-шлем, устало вздохнула.

— Плохо дело, — буркнула она, направляясь к кофеварке. — Навела я справки об этом вашем Потрошителе, Бабуля... все это провокация. Грамотная и со вкусом подготовленная. Он — один из пилотов «Дестроеров». Этот альянс держит тридцать четвертое место в топе.

Бабуля мрачно вытащила из нагрудного кармана недокуренную сигару. Банзай спокойно кивнул. Из вирта тем временем вышел Махмуд.

— Ух, чтоб меня... — проворчал он. — Значит, так. Весь наш с Маком арсенал можно спокойно сдавать в переплавку. Появилось десятка два новых видов шасси.

Черт, да с моим стареньким «Мохаутом-54» нынче танк разделаться может! Как все изменилось...

— Понятно... Ксен... Ксен!!!

— А? Что?!

Ксенобайт, яростно стучащий по клавишам, вздрогнув, оторвался от клавиатуры.

— Что там у нас с наукой?

Программист вскочил из-за компьютера и, рассеянно выдернув из руки Бабули сигару, принялся мерить комнату шагами. Наконец, глубоко затянувшись, он проговорил:

— Мы обороняемся или наступаем?

— Обороняемся, — буркнула Бабуля.

— Угу... Так... — и он снова надолго задумался.

— Слышь, очкарик, — подождав минут пять, пасмурно изрекла она. — Мне нужен робот. Сможешь его нафаршировать чем-то убойным?

Ксенобайт кинул на Бабулю колющий взгляд.

— Нахватались вы от нашей молодежи дурных манер, — холодно буркнул он. — Ладно... Значит, так. Шасси надо брать современное. Присмотрел я одно: «Могол-13». Энергетическая установка тоже нужна из последних. С вооружением поколдуем. Сколько точно у нас времени?

— Две недели, — буркнула Бабуля.

Ксенобайт судорожно затянулся и, достав из кармана калькулятор, выбил на нем бешеную дробь. Потом, вырвав из принтера лист бумаги и сунув сигару в пепельницу, стал яростно что-то писать.

— Значит, так. У меня есть план. Я распечатываю свою галактику... Производственные мощности там будь здоров... Банзай, на чем ты летал? Какой движок?

— Субнуклеиновый, девятый уровень.

— Так... Энергетическую установку будем делать у тебя. Объединяемся в альянс, я получаю доступ к твоим заводам... Шасси будем делать у Махмуда с Мак-Мэдом, оружие и броню — у меня. Поищем планетку, где будет удобнее обороняться, развернем там орбитальную станцию, планетарную защиту... На разработки и изготовление оружия мне нужны эти ресурсы.

Ксенобайт протянул исписанный листок Банзаю. Тот глянул на него и схватился за сердце:

— Ты что, сбрендил? Где я тебе столько германия нарою?!

— А где хочешь, там и рой! — зло огрызнулся Ксенобайт. — Мелисса! Могу поспорить, шпионаж у тебя раскошегарен по полной программе...

Программист выдернул еще один лист из принтера.

— Где хочешь — достань мне эти технологии.

— Надеюсь, наши дуболомы тебе не нужны? — вдруг спросил Банзай.

— А? Да нет вроде... Хотя... Махмуд понадобится для испытания наземной техники.

— Дудки. Бери Внучку. Ходюков я забираю.

— Зачем? — изумился Ксенобайт.

— Рудокопов из них делать буду, — огрызнулся Банзай.

ПОЯС АСТЕРОИДОВ, СЕКТОР 345:114:002

13 сентября,
12:00 реального времени

— Дед, что мы тут вообще ловим? — Спокойно, Махмудыч, спокойно.

— С чего ты взял, что тут вообще караваны ходят?

— Эту тропку я давным-давно протоптал. А по топам сервера узнал, что мой старый кореш Шумахер до сих пор играет. Он — человек привычки. Была у нас традиция: каждую среду идет жирный караван. Впритирочку к астероидам. Ни один нормальный пират сюда не сунется...

— ...Ненормальный тоже, — вмешался в разговор Мак-Мэд.

— Ну вот... Значит...

— Дед, вчера ты говорил, что традиция была — гонять караван по вторникам, — пасмурно заметил Махмуд.

— Тс-с! Внимание на радар! Режим радиомолчания, атаковать только по моему сигналу...

На радарх тестеров показался транспортный караван, состоящий из трех... четырех... шести...

— ...Пятнадцать секций, — потрясенно прошипел Махмуд. — Дед, ты гений!

— Спокойно, спокойно... Мак, истребители видишь?

— Два... Не, три.

— Нормально... Шумахер желторотиков обкатывает... Так... так... еще чуть... В атаку!

Взревели двигатели, два небольших истребителя, точно коршуны из облаков, выскочили из пояса астероидов. В эфире послышалось бормотание: передача на кодированных частотах. Истребитель Банзая, заложив немыслимый вираж, поднырнул под вражеский корабль и устремился к грузовому тягачу. Одураченный истребитель дернулся, пытаясь заложить мертвую петлю и выйти в хвост Банзаю, но разлетелся в пыль, попав под огонь Мак-Мэда.

Банзай, не сбавляя скорости, пролетел вдоль всего транспорта. От его истребителя отделилось что-то, напоминающее торпеду, и ушло вниз. Заложив крутую петлю, Банзай успел прикрыть огнем повторяющего его маневр Мак-Мэда. Вторая «торпеда» пошла вниз.



— На месте! — раздался голос Махмуда.

— Приземлилась! — оторопела Бабуля Флэш. — Внучок, открывай люк!

Две фигуры в скафандрах, взрезав технический люк, исчезли внутри тягача. В эфире послышались короткие команды, звуки выстрелов и мат: вечная симфония абордажа.

— Мак, берегись!

— Вижу. Дед, страхни его!

— Уходи тройкой!

— Тяги не хватает!..

— Дед, у меня щиты горят...

— Держись... — буркнул Банзай, вдавливая гашетку.

Вражеский истребитель, коротко вспыхнув, превратился в грудку обломков.

— Мак, уходи в астероиды! У тебя щиты на нуле...

Мимо смутной тенью пронесся последний истребитель. Банзай диким маневром едва ушел из-под удара.

— Попали мы, Мак, — пробормотал он. — Это Шумахер...

— Дед, вымани его к астероидам!

— Нет... Я сам...

Два истребителя, заложив крутые виражи, пошли в лобовую. Неимоверным образом вписавшись в тугую шквал огня, они пронеслись впритирку друг к другу и снова зашли на вираж. Где-то в километре друг от друга они замерли. На общей частоте вдруг раздался голос:

— Банзай? Старая скотина, ты?!

— Прости, дружище, так получилось, — виновато проговорил Банзай.

— Как ты мог? Ну почему, скажи на милость, старая ты гнида?

— Звоняй, такой расклад... Шум, не поверишь — дело чести.

— Это дело чести тебе поперек горла встанет.

— Верю. Ну, вздрогнули?

Оба истребителя синхронно взревели двигателями и поне-

слись навстречу друг другу. В последнюю минуту перед Банзаем на месте его противника вдруг вспыхнул огненный шар.

— Порядочек, — устало буркнул Банзай. — Эй, десантура! Что там у вас?

— Корабль захвачен. Заворачиваем конвой на базу.

— Вот и ладненько, братцы-рудокопы...

СЕКТОР 205.034.333, ПЛАНЕТА АМАЛИЯ

13 сентября,
14:22 реального времени

— Так, — задумчиво буркнул Ксенобайт. — Обороняться будем здесь. Замечательное местечко...

— Что в нем замечательного? — проворчала Внучка

— Пониженная гравитация и охрнительная жара, — злодейски ухмыльнулся Ксенобайт. — Эй, кроты!

Из длинной шеренги выступил десяток роботов.

— Копать от сих и до упора. Приступить. Здесь у нас будет бункер. Вон там поставим пару глушилок...

Неожиданно на поясе у Ксенобайта запиликал «мобильник»: связанное устройство.

— Слушаю. Ресурсы? Это хорошо... Сколько? **Сколько?!** — у программиста округлились глаза. — Э-э-э... Да... Понял. Подгоняй на Гундабад, там гиперворота. Слушай, а где вы столько накопили?

Выслушав ответ Банзая, Ксенобайт болезненно пошатнулся.

— Слышь... Банзай... ты, это... неумный человек. Шумахер нас в порошок сотрет, мы пикнуть не успеем... Слушай, он чудак слабонервный, ты бы, того... Перезвони ему, попроси отложить разборки на две недели.

Отключив телефон, Ксенобайт сел на камень и нервно хлопнул

себя по карману, желая закурить. Досадливо поморщившись, он угрюмо уставился на Внучку. Та крутилась вокруг, снимая процесс постройки бункера на камеру.

— Ты и тут со своей камерой? — удивился программист.

— А как же! — гордо ответила Внучка. — Вот победим всех — я репортаж сделаю!

— А если не победим? — хмыкнул Ксенобайт.

— Ну... Тогда просто на память оставлю.

Ксенобайт саркастически усмехнулся, но ничего не сказал. Оглядев плато с копошащимися на нем роботами, он задумчиво буркнул:

— «Через четыре года тут будет...» У-у-у, что тут будет...

СЕКТОР 205.034.333, ПЛАНЕТА АМАЛИЯ

25 сентября,
06:13 реального времени

— Алярм! — В голосе Ксенобайта слышалось злорадство. — Они все-таки решили устроить нам ранний подъем... Сосунки!

— Мак, Бабуля, по машинам! Махмуд, у тебя десять минут на попить кофе, и занимайся планетаркой, — бодро рявкнул Банзай.

Ксенобайт, точно паук, сидел в командном пункте планетарной обороны, вращаясь, словно локалатор, на кресле, обозревая расставленные вокруг экраны, на которые стекалась информация со спутников. Появившись в виртуале, троица пилотов бодрым галопом направилась к телепортатору. Следом за ними появились Внучка и зевающая Мелисса.

— А вы чего? — осведомился Ксенобайт, не отрываясь от экранов.

— Как чего? — удивилась Внучка. — Я битву снимать буду!

— А я так, один сюрприз пришла подготовить.

— Какой еще сюрприз? — с подозрением спросил Ксенобайт.

— Приятный. Где у тебя тут шифровку отправить можно?

— Вон там гиперпередатчик...

— Угу... Сейчас проверим, насколько Шумахер обиделся на Банзая...

Ксенобайт пристально глянул на девушку, но ничего не сказал: из гиперпространства один за другим выходили корабли армады «Дестроеров». Хрустнув, точно пианист, пальцами, Ксенобайт объявил:

— Ну-с, товарищи, начинаем концерт по заявкам телезрителей... Отделение первое... Банзай?

— Готовы.

— Ваш выход...

От космической станции отделились три истребителя. К ним тросами был прикреплен небольшой метеорит. Выстроившись «звездочкой», истребители стали натужно разгонять метеорит, направляя его к точке, где разворачивалась армада.

— Мак, ровнее... Ровнее, я сказал! — напряженно бормотал Банзай.

— Не капай на мозг... Бабуля, поддайте тяги!

— Не шуми! Сама вижу...

— Ксен, что там?

— Из гиперпрыжка вышло два... Три транспорта... Все в порядке, истребителей пока нет...

— Выдели флагман и сбрось расчет траектории...

— Делаю. У вас половина расчетной скорости...

— Хорошо... Так... Скидываю траектории...

— Есть... так... ТАК... Мак, ровнее! Вижу армаду! Ксен?!

— Флагмана нет... Давайте второй слева, это, скорее всего, грузовик...

— Вижу цель... Так... ДАВАЙ!!

Взвыв, три кораблика резко разошлись в стороны, отстрелив тросы. Любовно разогнанный до скорости истребителя кусок скалы, точно из пращи, полетел в один из кораблей. Пощелкав переключателем, Ксенобайт поймал рабочие частоты противника: стараниями Мелиссы дешифратор у тестеров уже был. В эфире понеслись панические вопли:

— Метеорит!

— Не гони, там нет метеоритных потоков...

— Сам посмотри...

— Ой-йо...

— Щиты...

— Не успеем... Маневр...

— Поздно...

— Пилоты! Управление на ботов — и все с корабля, живо! — чей-то властный голос разом прекрыв возню и суматоху.

— Грамотное решение, — кивнул Ксенобайт. — Снять с корабля всех живых игроков, которым бы пришлось снова пилить с планеты-базы... Кстати, давайте-ка

посчитаем, сколько их... Раз, два... Ага. Три...

От обреченного корабля врассыпную пошли кораблики-истребители. Спустя минуту метеорит буквально расколол его на две части, а Банзай с коллегами принялся гоняться за успевшими сбегать пилотами.

— Очень старый и очень грязный трюк, — с нежностью проговорил Ксенобайт. — Эх, молодежь! Когда-то мы не рисковали снимать метеоритные щиты до планетарной бомбардировки! А сейчас... Эх... Банзай, уматывай оттуда, они выпускают звено истребителей!

Неожиданно Ксенобайт нахмурился, глядя на один из экранов. Выбив дробь по клавиатуре, он прищурился и тревожно заговорил:

— Алярм! В трех планетарных единицах от вас возмущения гиперпространства... Кто-то... Чтоб меня заклинило! Там разворачивается еще одна армада! Истребители, два звена, три... Корабль-носитель, крейсер...

— Спокойно, это свои, — мурлыкнула Мелисса.

— Свои?! — выпучил глаза Ксенобайт.

— Ага. Это Шумахер.

Ксенобайт икнул.

— Абзац, — слабо проговорил он.

— Спокойно! Дай-ка микрофон... Ребята, не дергайтесь! Мак, ты слова выучил?

— Ну, — угрюмо ответил Мак-Мэд.

— Хорошо, главное — не паникуйте и приготовьтесь драпать...

С двух сторон от Банзая и компании спешно разворачивались в боевом порядке звенья истребителей. В эфире неслись лихорадочные команды — ботов спешно перенастраивали для космического боя.

— Ксен, — лениво осведомилась Мелисса. — Ты не слышал, они уже поставили триггера в режим «ответного удара»?

— Поставили, — угрюмо кивнул Ксенобайт.

— Замечательно, тогда... — Мелисса затаила дыхание. На миг в эфире настала полная тишина. — Мак, давай!

Было слышно, как Мак-Мэд прокашлялся. В следующий миг на всех частотах раздался вопль, в котором кроме децибел брали за душу истерические нотки:

— ЗАСАДА-А-А!!

В следующий миг тестерские истребители на максимальном ускорении метнулись в разные стороны. А между двумя армадами разразился шторм огня, выпущенных ракет и мата.

— Банзай, веди звено на базу, — угрюмо пробормотал Ксенобайт и, обернувшись к Мелиссе, вопросительно поднял бровь.

— Да все просто, — хихикнула девушка. — Шумахер сильно

осерчал на Банзая. После того, как Банзай покаялся и все ему рассказал, я, с одной стороны, послала Шумахеру послание от его имени, мол, пошли вместе на «Дестроеров». А потом — еще одно, анонимное, мол, не верь Банзая, он тебя кинет. В общем, позаботилась, чтобы сюда Шумахер прибыл вовремя и очень на нервах... В старые добрые времена это у них любимое хобби было: друг другу гадости делать.

— Мелисса, — раздался в эфире полный печали голос Банзая. — Во-первых, я тебя задушу: теперь Шумахер меня по гроб жизни не простит. Во-вторых — предупреждать же надо! Я все-таки старый человек, чуть инфаркт не получил...

— Ладно тебе брюзжать... Два транспорта «Дестроеров» сбито, истребителей у них почти не осталось, и, похоже, с Шумахером они уже разрулили, что к чему. Готовимся ко второму отделению: планетарной бомбардировке...



Бомбардировка планеты продолжалась уже минут сорок. Ксенобайт флегматично глядел на общую карту, где один за другим зажигались красные огоньки, отмечая уничтоженные объекты.

— Индустриальная зона разрушена, — скучным голосом сообщил он. — Шахты почти давлены, энергетические установки второго звена уничтожены на сорок процентов. Нормально... Может, пришла пора прекратить этот бардак?

Банзай, пробежав глазами логи атак, задумчиво пригладил усы.

— Хм... Подкреплений они не высылали уже минут десять... Думаю, все бомбардировщики уже на орбите... Давай.

Ксенобайт кивнул и отдал несколько команд.

— А что ты сделал? — с любопытством сунулась Внучка. — Еще один грязный трюк?

— Ага, — кивнул Ксенобайт.

Красные огоньки на развертке орбит вокруг планеты, обозначающие орбитальные бомбардировщики, стали один за другим гаснуть. Так же, один за другим, гасли экраны, выводящие информацию со спутников связи. Внучка удивленно открыла рот.

— Что это было?! Ксен, что ты сделал? Скажи, ну скажи, а?

— Да ничего особенного, — ухмыльнулся программист. — Просто вывел на орбиту две килотонны стальных шариков.

— Ну-у... — разочарованно вздохнула Внучка. — Они сейчас очухаются и собьют их...

— Что собьют? — ухмыльнулся Ксенобайт. — Тучу шариков диаметром два сантиметра каждый? Да на здоровье, у меня еще есть.

— Ладно, — нетерпеливо проговорил Банзай. — Безобразия

на орбите можно считать законченными. Транспортную капсулу с ее щитами это все равно не оставит, так что, пожалуй, переходим к основному отделению концерта. Бабуля, скажете пару слов своему воспитаннику?

— Давай микрофон... Эй, Потрошитель! Ты меня слышишь?

С минуту на общей частоте слышалось только потрескивание помех. Наконец прозвучал голос:

— Ты-ы... Старая ведьма...

— Слышь, — вмешался Банзай. — Не хамил бы старшим, а?

— А ты еще кто?! А-а, вы, наверное, ее новая команда, да? Вы хоть знаете, с кем связались? Да я вас порву, как...

— Не, мы — общество ветеранов геймерского движения, — перебил Ксенобайт. — А кто кого порвет — история рассудит.

— Слышь, давай без грубостей, — вмешалась Бабуля. — Мы тут тебя всю ночь ждали, жрать хотим. Так что давай-ка переходим на поверхность. Или у тебя еще лишние бомбардировщики есть? Ты подумай как следует, добро-то казенное, альянс потом спросит, финансовый отчет потребует...

В эфире раздалась нецензурная брань.

— Нервный он какой-то, — флегматично заметил Банзай. — Слышь, дурилка картонная, не матерись, у нас тут ребенок.

— Я не ребенок! — возмутилась Внучка. — Дай-ка сюда микрофон... Эй, ты, але, меня слышно?! Ну так вот...

И Внучка выпустила в эфир такую тираду, что Потрошитель потрясенно смолк. Мелисса с круглыми глазами решительно отобрала у Внучки микрофон, пока та не вспомнила еще чего-нибудь.

— Ты откуда такие слова знаешь?! — строго спросила она.

— А он первый начал! — угрюмо буркнула Внучка.

— Хм. В эпистолярном жанре мы, похоже, тоже победили, — тактично заметил Махмуд.



Как и опасался Ксенобайт, из посадочного модуля появился здоровенный робот, собранный на базе шасси «Фараон». Хуже того, с ним в паре выступал маленький, но невероятно быстрый робот «Мародер».

Правда, вскоре обнаружилась странная вещь. «Мародер» развивал ошеломительную скорость, однако, кажется, на поворотах и вообще изменениях траектории чувствовал себя как-то неуверенно. А точнее...

Несколько раз он, точно комета, пролетал мимо «Чингиза» (так тестеры окрестили своего робота), тоскливо провожая его «взглядом» пушек, а затем бешено загребал лапами, пытаясь развернуться. «Фараон» тоже вел себя так, будто был нетрезв.

— Что это с ними? — с подозрением косясь на Ксенобайта, спросил Банзай.

— Что, что... Электронику калибровать надо, — ухмыльнулся программист. — Здесь сила тяжести чуть ли не вдвое меньше нормы!

— И что? — спросила Внучка.

— И ничего, физику учить надо! Инерция-то куда не девается!

Тем не менее соотношение сил, кажется, складывалось не в пользу Бабули.

— Внучек, убери эту крысу! — вопила Бабуля Флэш, пытаясь одновременно увернуться от ракетного залпа «Фараона» и не попасть под плазменную пушку «Мародера».

— Как?!

— Да как хочешь!

— Черт побери, — взвыл Банзай. — Мелисса, принимай на себя координацию!

— Ты куда?!

— Сейчас я изведу этого страуса!

Спустя минуту из ангара выскочил легкий танк и, взревев двигателем, быстро направился к месту сражения.

— Дед, ты что, сдурел?! — завопил Ксенобайт. — Из этого орудия ты его даже не поцарапаешь!

В ответ в эфире раздалась нецензурщина, в приблизительном переводе обозначающая, что пилот «Мародера» слишком юн, а значит, ему не хватит опыта для того, чтобы с ним, Банзаем, справиться. В ответ несколько расстроенный тоном старшего товарища Ксенобайт в идиоматических выражениях выразил надежду, что Банзай находится в здравом уме и его действия направлены на благо всего коллектива, а не призваны произвести впечатление на...

Договорить программист не успел: танк Банзая буквально влетел в самую гущу событий и, точно бык на корриде, ринулся на «Мародера».

Робот шарахнулся в сторону, еле удержав равновесие.

— Хм, — задумчиво пробормотал Мак-Мэд.

— Ох, сейчас как зарядит по нему кто-то плазменным зарядом... — проворчал Ксенобайт.

Однако отвлекаться на такую мелочь, как танк, ни один из роботов не решился. Банзай же, заложив крутой вираж, вновь понесся на «Мародера», который как раз, развернув корпус, несся по устойчивой траектории, пытаясь на ходу дать ракетный залп по «Чингизу» и...

...Как и следовало ожидать, длинноногий «Мародер» самым натуральным образом споткнулся о танк. Стараясь не потерять окончательно равновесие, робот покакал боком по равнине, прямо под ноги «Чингизу».

— Бабуля! Пенальти! — вдруг заорала Мелисса.

Неизвестно, какие дремучие инстинкты пробудило это слово в Бабуле, но удар был сделан четко,

мощно и точно. Слабо звякнув, «Мародер» отправился в полет и сочно впечатался в скалу.

— Го-о-ол!! — в восторге завопил Мак-Мэд.

— Банзай, уматывай оттуда!

Бегущий вслед за «Чингизом» «Фараон» попытался повторить номер, теперь уже применительно к танку, но промахнулся. Банзай, решив не искушать больше судьбу, резво развернул машину и, петляя зигзагом, дунул подальше. «Фараон», проводив его сумрачным взглядом ракетной установки, судя по всему, плюнул.

Однако дальше события стали разворачиваться явно не в пользу «Чингиза». Он уже выпустил половину боезапаса, а покрытый броней противник, кажется, не проявлял признаков повреждений.

— Ксен! — отчаянно завопил Махмуд. — Где твое «Особое оружие»?!

— Махмудыч, еще рано!

— Какое там, нафиг, рано! — поддержала внука Бабуля. — Еще немного, и будет поздно!

— Черт... Ладно! Махмуд, разбей стекло и поверни красный ключ!

— Готово!

— Оружие ближнего действия, так что подпусти его...

Неожиданно «Фараон» вынырнул совсем рядом с «Чингизом». Быстро оценив разворачивающийся в ее сто-

рону арсенал, Бабуля сделала единственно возможное: рванула вперед.

— Жми!! — завопил Ксенобайт.

Махмуд вдавил гашетку, но, кажется, опоздал. В сторону «Чингиза» уже стартовал целый рой ракет. Им навстречу ударила струя пламени...

— Огнемет?! — услышав в эфире голос Махмуда, тестеры с облегчением вздохнули: кажется, робот был еще не совсем уничтожен. — Огнемет, мать твою?! Ксен! Я тебя прибую! Это всего-навсего огнемет?!

— Не шуми, внучек, — раздался мрачный голос Бабули Флэш.

— Но, бабушка, этот... Этот...

— Я не знаю, чего он там намутил, но, кажись, он все сделал правильно. Иначе как объяснить, почему мы еще в игре?!

Махмуд удивленно заткнулся.

— Слушай... Но и «Фараон», кажись, до сих пор цел.

— Ксен, поясняй. Что это было?

— потребовал Банзай.

— Огнемет и был, — огрызнулся Ксенобайт. — Вернее — жидкий термит. Ни одному напалму такая температура горения и не снилась.

— А что случилось с «Фараоном»? — строго спросил Банзай.

— Да перегрев с ним случился, перегрев! — завопил Ксенобайт.

— Как перегрев?! — ошара-

шенно спросил Махмуд. — А как же... У него что, нет системы экстренного охлаждения?!

— Как видишь! — огрызнулся Ксенобайт. — Они были забыты года полтора назад, после того, как появилась термоизолирующая броня!

— Да, но термоизолирующей брони на нем вроде тоже не наблюдается, — с сомнением заметила Мелисса.

— Правильно! Кому она, нафиг, стала нужна, когда термическое оружие признали неэффективным?

— А почему неэффективным? — удивилась Внучка.

— Потому что какое же оно, нафиг, эффективное, когда у каждого есть система экстренного охлаждения?!

— Тулик, — пожал плечами Банзай. — Логическая петля Нестерова. Ладно, все хорошо, но он же сейчас очухается!

— Бабуля, вы встать можете?

«Чингиз» со стоном и скрежетом поднялся с земли. Вразвалочку, точно пьяный матрос, он обошел застывшего «Фараона».

— Ирония судьбы, — задумчиво заметила Бабуля. — Боезапас на нуле: остатки детонировали при столкновении. И здоровья — только на один раз «поздороваться»...

В эфире воцарилось тягостное молчание.

— То есть... — тихо спросила наконец Внучка.

— Пат. Мы ничего с ним не можем сделать.

— Дайте я ему хоть в морду дам напоследок, — тоскливо проворчала Бабуля.

«Чингиз», пошатываясь, начал заносить кулак, когда земля у него под ногами содрогнулась. Потом вдруг прямо на месте роботов взметнулся огненный вихрь...

— Все, граждане, абзац — устало проговорил Банзай. — Они подтянули свежие бомбардировщики...

ЛОГОВО БЕТА-ТЕСТЕРОВ

26 сентября,

09:22 реального времени

— Вообще-то, строго говоря, матч мы слили, — с задумчивой грустью в голосе проговорил Ксенобайт.

— Не скажи, Ксен, не скажи... Да, мы проиграли планетарный бой, но битву в целом? Это как поглядеть...

— А как можно поглядеть? — с неиссякаемым любопытством влезла Внучка, высунувшись из-за монитора.

— Ну, я тут провел небольшую калькуляцию. Знаешь, «Дестроеры» на этой авантуре потеряли ресурсов примерно в четыре раза больше, чем мы. А получили — шиш с маслом.

Внучка задумалась.

— Так много? — с сомнением спросила она.

— Считаю сама. Во первых — они потеряли добрую треть всего своего флота. Во-вторых, потеряли двух роботов, нафаршированных самым дорогим оборудованием. Я

уже молчу про топливо, которое они сожгли на переброску. И что они получили взамен? Планету, напоминающую стеклянный шарик. А если еще учесть, что ресурсы мы не добывали, а увели у Шумахера...

Тут Банзай помрачнел и замолчал. Внучка скрылась за монитором, послышалась быстрая дробь по клавиатуре.

— И все-таки, строго говоря, матч мы слили, — повторил Ксенобайт, лениво шевеля манипулятором. — «Дестроеры», конечно, понесли ощутимые потери, но мы-то потеряли все, что у нас было.

— Мы потеряли только то, что наработали за эту неделю, — не согласился Банзай. — А орбитальная бомбардировка после начала планетарной битвы всегда считалась некорректной.

Ксенобайт пожал плечами.

— У него просто сдали нервы. Через минуту-полторы его реактор перезапустился бы, а «Чингиз» был уже на нуле.

— Ну, кто ж ему виноват, что он такой нервный, — развел руками Банзай.

Из-за своей машины вскочила, стягивая с головы шлем, Мелисса и направилась к кофеварке.

— Внучка, запиши. Весь сервер на ушах стоит. Меня засыпали письмами с предложением баснословных денег за раскрытие секретных технологий, с помощью которых мы раскатали «Дестроеров». Думаю, технологии термического оружия вскоре будут переживать свое второе рождение... Да, так и пиши: «второе рождение»...

— Чего вы там пишете? — с подозрением сощурился Ксенобайт.

— Репортаж, — с видимым удовольствием сообщила Внучка. — «Как раскатать мощный клан за неделю»... Или нет, лучше так: «Как мы за неделю раскатали»... Или... М-м-м, как бы его назвать, а?

— И охота тебе возиться? — зевнул Банзай.

— А что?! Пусть все знают! — воинственно взмахнула косичками Внучка.

— Эх, молодежь, — вздохнул Банзай, потягиваясь.

Дверь распахнулась, и в машинный зал, стеной и охая, ввалился Махмуд. Послышался бодрый голос Бабули Флэш:

— Шевелись, внучек, шевелись!

— Бабуля, отстань!

— Всего-то километров шесть пробежали, а ты уже скис?! Нет, определено, надо снова заняться твоими тренировками, охламон...

— И все-таки, — упрямо затянул Ксенобайт. — Строго говоря, матч мы... А, какая разница?

— Эй, Ксен, ты чего такой кислый? Мелисса, а ну, брось этот свой агрегат, ставь самовар, я пирожков напекла...

Ксенобайт глянул в свой монитор и скорчил кислую физиономию:

— А... «Полковнику никто не пишет...».

ЛКИ





**САМАЯ ПОЗИТИВНАЯ ММО RPG.
ПРИСОЕДИНЯЙСЯ!**

БЕСПЛАТНЫЙ КЛИЕНТ ИГРЫ - НА ДИСКЕ К ЖУРНАЛУ!

Топоры



Мужики переговаривались усталыми голосами, один — здоровенный, сердитый — качал головою, крутил в руках топор: какой добрый топор был; а теперь на жале щербина — попортился на шведском панцире.

— Два мушкета вместо топора, а ему все мало! — сказал Молчан.

Мужик огрызнулся:

— На кой мне ляд мушкеты? Тесать ими стану, что ли? Бери вот оба, дай за них топор...

Ю. Герман, «Россия молодая»

ЧТО ТАКОЕ ТОПОР?

Хотя бытовой топорик видел каждый, все-таки нелишне немного пояснить, чем отличается боевой топор от прочих видов оружия.

Итак, боевой топор — это заточенное клинообразное лезвие (**железко**, оно же собственно топор) на древке. Железко может быть обоюдоострым или односторонним (в этом случае тупая сторона именуется, как и у топора-инструмента, **обухом**). Заточенную часть топора иногда называют **бойком**. Топор — оружие несбалансированное, оно предназначено для нанесения сильного удара за счет своей массы.

Ближайшие родичи топора — **секира** и **молот**. Мы уже говорили о них в предыдущих выпусках «Лучших компьютерных игр».

Секира от топора отличается балансом, который позволяет проделывать ею гораздо более сложные приемы, нежели доступно для топора, но — разумеется — несколько ослабляет мощь удара. Молот — оружие примерно с той же техникой боя и схожим балансом, но он завершается широким клином, а топор — узким лезвием.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: хотя тяжелое оружие первобытных людей принято именовать топором, на самом деле его можно с тем же успехом именовать молотом — «техника» того времени не позволяла провести между ними различие.

СТОИТ ЛИ ВООРУЖАТЬСЯ ТОПОРОМ?

Первое и главное преимущество топора — **мощь удара**. Среди всех видов оружия ближнего боя он — **безусловный лидер** по пробивной силе и поражающему эффекту. Мечу не хватает массы, молоту — острия. Срав-

ниться с ним может разве что копье — и только в случае работы им с коня или против коня (а равно другого крупного зверя); но это потому, что в таких случаях удар наносит не сила воина, а сила животного.

Еще одно преимущество топора перед мечом — относительная **дешевизна**. Для него не нужна сталь очень высокого качества (хотя держать заточку металл все-таки должен — такую дрянь, как шла на булавы, на топор все-таки не пустишь). Да и работа кузнеца обходится куда подешевле.

К сожалению, это и все. За невероятные характеристики удара приходится дорого платить.

Топор — оружие медленное и не слишком маневренное. Отбить им удар противника крайне сложно. Правда, в ходу были топоры, носимые вместе со щитом — одноручные или полуторные.

У топора маленькая дистанция угрозы, как и у булавы. Кроме того, после удара он долго возвращается в боевую позицию. В сочетании со сказанным выше это означает, что у пехоты с топорами всегда будут высокие потери...

Наконец, топор — прямо-таки чемпион по части застревания в щите или в теле врага. Хуже в этом смысле разве что копье, ну так оно — по природе своей штука разовая. Прославленные в кино и в книгах удары, когда топор одним взмахом перерубает пополам человека (а то и вместе с конем...) — штука совершенно нереальная хотя бы уже потому, что лезвий достаточной для этого ширины практически не существует: таким топором просто не взмахнуть.

Иногда, чтобы предотвратить застревание, у топора делали боковые шипы или утолщения — тогда топор не так глубоко войдет в тело. Но зато и эффекта того не будет...

Я сказал, что других преимуществ у топора нет? Если брать во внимание только объективные параметры, то да. Но есть еще один, субъективный: **топор выглядит очень страшно**.

И это в бою куда важнее, чем может показаться. Если противник нацелил в вас острие копья или клинок, это, конечно, неприятно, но у вас может сохраняться иллюзия, что вы отделаетесь царапиной или легкой ра-

ной. А занесенный топор вызывает неуправляемое желание оказаться от него как можно дальше. И даже если вы уверены, что нанесете удар первым, — сильно ли это ободрит, если нет никакой уверенности, что *после* этого на вас не обрушится здоровенный отточенный железный клин?

Даже ролевики, которые используют заведомо безопасное оружие, — и тем хорошо известно, что боец с топором выглядит достаточно устрашающе, чтобы на этом играть. Но, конечно, в ролевых играх инстинкт самосохранения у персонажей притуплен, и потому там топоры полной эффективностью не обладают. А вот в жизни...

Викинги — известные любители топоров — эксплуатировали эту их особенность совершенно бесовски. Недаром топор был главным оружием берсерка: здоровый бешеный мужик и сам по себе вселяет ужас, а с такой штуковиной — вдвойне. Поскольку тут уже очевидно: даже если ударите первым, это вас не спасет.

В каком-то смысле можно сказать, что этот эффект увеличивал дистанцию угрозы боевого топора, заставляя остерегаться его даже на относительно безопасном расстоянии.

В мирах фэнтези, с очевидностью, есть еще один резон для использования топора — противники гигантского размера, которым мечи и даже копья нанесли бы слишком слабые повреждения.

В этом случае была бы разумна тактика боя, при котором воин с топором сопровождает боец с пикой или рогатиной: он замедлит движение монстра, чтобы дать товарищу случай ударить топором. Ведь, как уже говорилось, дистанция угрозы у топора слишком мала, чтобы конкурировать с лапой дракона или дубиной людоеда.

Этот способ не придуман чисто умозрительно: примерно так некоторые африканские племена охотятся на слонов, а эскимосы — на белых медведей.

ТОПОР В ПОЛЕТЕ

Метательный топор нежно любим игроделами. Просто восторг берет, как увидишь в какой-нибудь «Войне за



Классический топор темных веков мог служить и инструментом, и оружием.

Средиземье» гнома, швыряющего в противника добрых двадцать топоров подряд. Не боец, а ходячий склад какой-то, скобяная лавка на ножках. Даже с башен в некоторых играх предпочитают не стрелять, а кидаться топориками. Хорошо хоть дальность полета этого чудо-оружия несколько уступает стреле, а то пришлось бы считать его ручной версией ракеты «Томагавк».

Гораздо ближе к истине — картинка из Master of Magic, где варвары перед самым началом ближнего боя швыряли во врага свои топоры, получая как бы дополнительную атаку перед схваткой. Именно так использовали топоры норманны: в этом случае топор *помогает прорвать вражеский строй*.

Вообще же топоры, конечно, летают. Но низенько-низенько. И недалеко.

Метательный топор в Европе и в Азии никогда не был особенно популярен. Причины тому довольно очевидны: носить с собой тяжелое и не слишком дешевое оружие, чтобы выкинуть его в самом начале боя, — идея не слишком привлекательная.

Ей может быть три основных оправдания:

➤ прорвать вражеский строй, как уже говорилось выше;

➤ использовать оружие против тяжелооруженного противника, если нет приличных луков или арбалетов;

➤ привязать к топору веревку и использовать при штурме или abordage (бросили — топоры воткнулись — лезем по веревке или стягиваем корабли для abordage).



→ Топоры средневековой Испании (реконструкция).

Именно третья цель и стала причиной того, что метательные топоры входили в снаряжение испанских конкистадоров и английских корсаров. А поскольку те и другие готовы были за золото, меха и прочие сокровища Нового Света продать даже собственную бабушку (если бы догадались захватить ее с собой), то они охотно расставались со своим снаряжением. Так появился томагавк.

Позвольте, но ведь «томагавк» — индейское слово, а оружие, выходит, европейское? Да, слово местное — на языке алгонкинов. Но раньше, до прибытия белых, им называлась своеобразная дубинка для метания — нечто вроде боевого (невозвращающегося) бумеранга. А когда алгонкины и прочие обзавелись продуктом европейской технологии — они легко распространили популярное среди них боевое искусство на топоры. Ведь деревянный томагавк не пробивал испанскую кирасу. Так что европейцы обучили аборигенов не только снимать скальпы...

На охоте метательные топоры встречались чаще, чем в бою, — у достаточно примитивных племен они сохранились до XX века. Нужны они были тогда, когда дичь слишком крупна, чтобы дротик нанес ей серьезный урон. Конечно, можно утяжелить дротик, но... По утверждению многих специалистов, топором попасть правильно, как ни странно, легче, чем тяжелым гарпуном.

ВИДЫ ТОПОРОВ

В этой главе можно было бы перечислить несколько десятков топоров, характерных для разной местности; однако большая их часть ничем принципиальным не отличается. Двуручные топоры саксов отличались от древнегреческих лабросов в основном качеством материала...

Поэтому буду краток. Топоры отличаются в основном формой железки (от подобного топору дровосека — до лунообразного, и оно может быть односторонним или двусторонним) и размерами.

Форма железки определяет его вес. Топор, конечно, не стремятся

сделать легким (в отличие от секиры), но все-таки хотелось бы, чтобы время взмаха не затягивалось уж очень надолго — не то из топорника успеют сделать котлету. Но чем топор тяжелее — тем лучше пробивает доспехи. Классические двусторонние лунообразные топоры, например, предназначались для уничтожения рыцарского коня в броне...

Размеры топора определяются количеством используемых рук — одна, полторы, две. «Полутораручный» топор держат, строго говоря, двумя руками, просто на левой при этом умещается круглый или миндалевидный щит — чтобы топорник мог хоть как-то отбиваться.

Упомяну еще о таком экзотическом оружии, как **крикет**. Крикет — это топор, совмещенный с... пистолетом. В те времена, когда не было многозарядных пистолетов, хотелось их как-то использовать в бою и после выстрела... В Warhammer Fantasy Battles имперские пистольеры носят примерно такие пистолеты.

ОТ КАМЕННОГО ВЕКА ДО...

Как уже упоминалось, топор известен с первобытных времен — наряду с копьем это один из двух древнейших видов вооружения. Клинообразный камень на древке сменился костяным бойком, затем медным лезвием, медь сменилась бронзой — а топор был и оставался основным рубящим оружием.

Но вот появилось железо...

■ ВНИМАНИЕ — МИФ: в последние времена в оружейных статьях почему-то все чаще появляется нелепое утверждение, будто железо появилось одновременно с бронзой и долгое время не было популярно из-за низкого качества. Те, кто представляет себе, как плавят железо и как — бронзу, могут только посмеяться над этим, но тем не менее глупость повторяется с достойной лучшего применения регулярностью.

Мечи, которые появились еще в бронзовом веке, но были тяжелыми и неуклюжими, в железный век быстро начали вытеснять топоры. В описании Марафонского сражения или битвы при Каннах вы топоры не найдете: высокая техника боя, характерная для меча, «задавила» грубую топорную.

Но время шло... И вот качество работы по железу дошло до того, что появился смысл изготавливать тяжелые доспехи. Вооружение грека или римлянина, хоть и выглядит весьма внушительно, было не слишком прочно и тяжеловесно, а при переходе к латам снова стала востребована пробивная способность топора. Сказалось и варварское завоевание: дикие германцы попросту еще не выросли из топорной техники...

Особенно ценили топоры викинги. В средние века тяжелая рука норманнов чувствовалась по всей Европе: они высаживались на севере Франции и на Сицилии; захватили всю Русь (по версии русских — были призваны добро-

вольно, но, как ни крути, Русь как таковая — их производство, так что точнее говорить, что они ее создали); датчане долго правили Британией, варяжская гвардия была элитой армии Византии... В общем, почти не было мест в средневековой Европе, где забыли бы, что такое викинги. Даже молитва была — «избави нас от меча норманна и от стрелы мадьяра»... И не диво, что свои оружейные пристрастия варяги распространили весьма широко.

Второй «золотой век» топора длился 6-7 веков и завершился около XII-XIII столетия.

Первым ударом по нему стал всеобщий переход на рыцарскую конницу с пиками. Хотя топоры отлично подходили для сокрушения рыцарских лат, но... их просто не успевали применить. Так, именно топорам саксы приписывали позор своего поражения, когда норманнское войско (уже перешедшее на новый способ боевых действий!) разгромило их при Гастингсе.

Вторым и последним штрихом стало распространение секир и — особенно — алебард. После того, как хитрые итальянцы и швейцарцы научились соединять пику с топором, классическому топору больше нечего было делать на поле боя. А в качестве вспомогательного оружия всадников его вытеснила секира.

После этого топоры применялись только при штурме и abordage.

Остался топор и в качестве церемониального оружия (у многих стран — неотъемлемый атрибут гвардии или королевской стражи). Красивый он, и много всего можно с ним придумать — не чета мечу.

ТОПОР В КНИГАХ И В ИГРАХ

В фэнтези топор популярен чрезвычайно — уступает только мечу. В первую очередь это — оружие гнома и варвара.

Даля Трускиновская как-то заявляла на встрече с читателями, что ей очень жаль гномов, которые как положили у Толкина топоры на плечо — так и ходят с этими топориками из книги в книгу, утомились уже, болезненные...



→ Гномье воинство в Battle for Middle-earth 2.

Но — все, стереотип сложился. Самые смелые авторы отваживаются вручить гному молот, а у остальных если видишь гнома — значит, где-то рядом есть и топор.

Что интересно, толкиновские гномы вовсе не всегда пользуются этим оружием. Так, у Торина Дубошита, как вы помните, был меч Оркрист. Да и не так уж они чуждались лукам, как почему-то решили последователи Профессора: дружина того же Торина вся была с луками. Но вот в игре «Война в Средиземье» гномы из дальнобойного оружия применяют только топоры. Ах да, еще катапульты...

Исторические романисты, отдадим им должное, топор не так уж любят. Темные века — период второго расцвета топора — тема у них непопулярная, а в позднем средневековье их уже не очень много. Правда, в «Айвенго» Ричард Львиное Сердце штурмует замок и смертельно ранит Фрон де Бефа именно топором — но это довольно-таки редкий случай.

А вот в играх по средневековью и фэнтези топоры — оружие крайне популярное, и в немалой степени переоцененное. Причина тому проста, как правда: *людям очень нравится топор!*

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: когда-то создатели Dungeons & Dragons решили, что топоры в фэнтези слишком много, и... намеренно занизили его характеристики. Во второй редакции AD&D топор по всем показателям отставал от меча. И — что бы вы думали? — на его популярности это не так уж и сказалось! По статистике ассоциации RPGA, в 80-е годы топоры в качестве «оружия выбора» бойца встречались в два раза чаще, чем все ударное и длиннодревковое оружие вместе взятое.

Многие хотят, чтобы фэнтези-воин выглядел «настоящим мужчиной» — а для этого топор подходит как нельзя лучше. Меч в фэнтези — оружие романтическое, а вот топор — олицетворение грубой и всепокрушающей силы... **ЛКИ**

Аз, буки и веги RTS

Однажды на одном крупном предприятии остановилось производство. И никто не мог понять, в чем же причина. Директор вызвал известного мастера. Тот осмотрел механизм, подумал немного, взял молот и изо всех сил ударил по механизму. Станок заработал. После работы мастер представил счет на 1000 \$. А в ответ на недоуменное: «Как же так, 1000\$ за один удар?» — мастер молча взял счет и приписал: «1 \$ — за удар, 999 \$ — за то, что знал, как ударить».

Красивая легенда

Мы многократно разбирали с вами различные идеи развития в киберспортивных RTS. Несомненно — знание стратегий не может не сказаться на уровне игры. Однако не всегда все идет как по нотам, и часто мы встречаемся с чем-то новым и необычным, в результате чего контрстратегию приходится придумывать на ходу. Но это сделать не так-то просто: импровизировать тоже надо уметь. Есть определенные правила и принципы, диктуемые жанром. Если они станут для вас азбукой, вы сможете успешно изобретать новые приемы по ходу боя, тут же воплощая их в жизнь.

Начнем, пожалуй, с буквы А, то есть с контроля. В любой RTS важно контролировать ситуацию и не пускать ее на самотек. Я уверен, вы не раз сталкивались с такой неспра-

ведливостью: делаете все вроде бы правильно, а игра «не клеится», что-то идет не так, и вот уже враги разрушают последнее здание. Случайность? Везение? Отнюдь. Недостаточное владение тем или иным аспектом контроля может привести к поражению уже в начале игры или же не даст вам возможности эффективно противостоять врагу в затяжной партии. Контроль делится на микро- и макроуправление. В подавляющем большинстве некиберспортивных RTS преобладает микроуправление (в Warcraft III — микроконтроль, в Starcraft и Warhammer — макро).

А теперь познакомимся с микро- и макроуправлением поближе.

МИКРОКОНТРОЛЬ

Микроконтроль — это управление войсками в битве, маневрирование отрядами, пополнение армии новыми бойцами (например, заказ их на базе во время сражения), наблюдение за состоянием здоровья воинов и использование их свойств и заклинаний по максимуму.

Конечно, каждая из вышеперечисленных составляющих микроконтроля очень важна. Давайте остановимся на двух элементах: отводе раненых бойцов и контроле групп.

СПАСЕНИЕ РАНЕННЫХ БОЙЦОВ

1) Если вы видите, что боец находится на грани смерти, то, не теряя ни секунды времени, выведите его из густи боя. В Warcraft III сильно раненых воинов отправляют на базу для последующего лечения, в Starcraft и Warhammer — отводят, а затем возвращают на поле боя, так как их трудно заметить в общей массе.

2) Полезно понимать специфику типа бойцов для того, чтобы знать, когда будет выгоднее отойти и перегруппироваться, а когда — выхватить каменный топор или термоплазменный распылитель и незамедлительно атаковать.

3) Заметив, что большинство вражеских стрелков атакуют одного из ваших воинов, немедленно отводите его в сторону. Не нужно делать его мишенью для пуль и осколков. Такое действие заставит противника переключиться на другого, более «живого» бойца, а в лучшем случае его армия пойдет за раненым, тогда у вас будет несколько секунд выигранного времени. Исключение могут составлять герои (если это, конечно, не маги). Иногда выгодно задержать врага на одном из них, чтобы за это время разгромить его армию. Для этого следует снабдить героя зельями исцеления или лечить его с помощью заклинаний.

4) Почти во всех стратегиях можно следить за здоровьем бойцов по группам, а в Warcraft III еще и с помощью клавиши Alt.

КОНТРОЛЬ ГРУПП

Контроль групп отличается в разных играх, но существуют некоторые общие правила, помогающие в битве.

Чтобы не запутаться в переключении между бойцами во время сражения, нужно разбить их на три-четыре группы. Я советую включать бойцов в группы таким образом:

первая группа — наиболее жизнеспособные бойцы, так называемое «здоровье армии», то есть те, кто первыми ринутся в бой с вашим именем на устах;

вторая группа — отряды дальнего боя с меньшим количеством здоровья;

третья группа — осадные орудия и бойцы, специализирующиеся на уничтожении укреплений и техники. Иногда используется и четвертая группа, в которую включают сверхдальнобойные орудия (гаубицы и прочие). В случае отсутствия бойцов, подходящих для той или иной группы, нумерация сдвигается вниз.

В некоторых играх помимо контроля групп существует еще и контроль героев или командиров.

МАКРОКОНТРОЛЬ

Макроконтроль — это разработка, а в последующем и корректировка стратегии игры; сооружение вторичных баз; выбор места и времени боя; выбор ударной силы и характера битвы.

СТРАТЕГИЯ ИГРЫ

Один из главных моментов стратегии заключается в том, чтобы подобрать для себя наиболее удобный порядок строительства зданий (так называемый build order). Важно также следить за тем, каких бойцов строит противник, и комплектовать армию в соответствии с разведданными. Не забывайте, что у каждого игрока свой стиль игры: одни предпочитают атаковать противника с самого начала игры, уничтожая его недостроенные здания и живую силу, другие отдают предпочтение укреплению своих позиций, чтобы не дать противнику возможности прорваться на базу. Игроки более высокого уровня соединяют два описанных способа игры. Они не возводят много оборонительных сооружений, а нанимают небольшой мобильный диверсионный отряд, который своими постоянными нападениями не выпускает противника с базы, тем самым мешая ему развиваться и не давая атаковать свои незащищенные сооружения.

СТРОИТЕЛЬСТВО ВТОРИЧНЫХ БАЗ

Очень важно подобрать правильное время и место для сооружения вторичной базы (expand). При этом нужно либо хорошо спрятать побочную базу, чтобы



Вихрь может служить для остановки муталисков, даже если нет высших храмовников, достаточно только иметь универсальную мутобойку — архона.



➔ Эффект ужасающий! Буквально через пару секунд там не останется ни одного трутня.

противник как можно дольше не мог ее обнаружить, либо суметь хорошо ее защитить. Помните: один из лучших способов защиты побочной базы — отвлечь внимание противника атакой.

ВЫБОР МЕСТА И ВРЕМЕНИ БИТВЫ

Здесь все просто. Наиболее выгодное время для наступления — когда ваша армия становится достаточно сильной, чтобы суметь победить врага. Место же подбирается в зависимости от состава войска. Например, для лучников лучше будет атаковать в узких проходах или с возвышенностей, при этом перекрыв подход к ним более «здоровыми» бойцами.

ВЫБОР УДАРНОЙ СИЛЫ И ХАРАКТЕРА БИТВЫ

При составлении войска и выборе характера битвы решающую роль играет специфика армии врага. Во-первых, необходимо четко представлять, каких бойцов враг может построить (то есть помнить возможности его расы). И, во-вторых, нужно всегда знать, кого ваш враг строит здесь и сейчас, чтобы суметь скорректировать свои действия.



➔ Хорошего зерга должно быть много!

СКОРОСТЬ И ТОЧНОСТЬ

В основе качественного микроконтроля лежит не просто способность быстро нажимать на кнопки мыши, но и умение правильно координировать действия, выполняемые как на клавиатуре, так и с помощью мыши. Это — нарабатываемый навык, также известный под термином *fast click*. Развитие навыка приносит хорошие плоды его обладателю: делает сражения более успешными, сокращает время, потраченное на переключение отрядов, повторение приказов, перенаправление бойцов и рабочих, смену точек сбора зданий.

Прародителями термина «фаст-клик» считаются наши друзья из Кореи, профессиональные игроки в StarCraft. Скорость выполнения действий у них фантастическая и порой достигает 520 щелчков в минуту. Через непродолжительное время игрок привыкает к такой скорости игры, и она уже не мешает в моменты передышки между боями и позволяет показывать чудеса контроля в битвах.

Однако, помимо скорости, точность действий тоже очень важ-



➔ Два заклинания массового поражения, выпущенные по магам врага, нескольких убьют мгновенно.

на. Если сравнивать азиатский и европейский стили игры, то в Азии преобладает скорость, а в Европе — точность. Для тренировки существуют такие программы, как Reflex, Piegates и другие (их вы можете найти у нас на диске). В любом случае, оперативность действий приходит со временем, с опытом, и для каждого игрока оптимальная скорость своя, но при желании ее всегда можно повысить.

ПРАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ

Сейчас мы рассмотрим некоторые практические приемы управления в трех киберспортивных RTS. Я бы не хотел давать частные советы на тему «как играть здесь и сейчас вот в эту конкретную игру». Поэтому я выделил несколько наиболее общих моментов из этих трех игр, но сделал это таким образом, чтобы эти советы могли пригодиться в вам при игре и в другие RTS.

STARCRAFT

В обзоре этой игры я обращаю особое внимание на особенности рядовых воинов и возможное их применение. Надеюсь, что, встретив похожих бойцов в других играх, вы без проблем сможете с ходу разобраться во всех особенностях их использования.

1) Необходимо всегда в любой игре выяснять, дублируется заклинание или нет. То есть узнайте, наносят ли два одинаковых заклинания двойной урон. Например, если вы играете за протоссов и на вас раз за разом нападают вражеские муталиски (*mutalisk*), то при очередном нападении вражеских летунов парализуйте их заклинанием *Вихрь* (*Maelstrom*). После этого молниеносно кидайте на них *Пси-шторм* (*Psy-storm*) два раза подряд с интервалом в одну-две секунды. Не забывайте про этот промежуток времени, в противном случае вы просто потратите второй *Пси-*

шторм, так и не добившись нужного результата.

2) Зачастую орудия дальнего боя наиболее опасны в «разложенном» состоянии. Поэтому важно не дать врагу привести их в состояние боевой готовности. Так, зерг может напасть на танки землянина зерлингами и крадущимися в тот момент, когда танки находятся в сложенном состоянии.

3) Не брезгуйте использовать рабочих в качестве бойцов. Так, если на вас идет быстрая атака зелотов с исследователями (*probes*), а в вашем распоряжении имеются только несколько зерлингов (*zerlings*), то захватите с собой нескольких трутней (*drones*), они помогут вам отбиться от врага.

4) Часто в играх существуют бойцы, представляющие собой орудия дальнего боя (своеобразные гаубицы). Конечно, не имеет смысла атаковать их напролом. Лучше всего поступить так, как поступают протоссы с осадными танками в StarCraft. Они сажают ускоренные шаттлы (*shuttle*) зелотов (*zealot*). И затем под каждый вражеский танк посылают бандероль и начинают атаку. В результате вражеские танки стреляют по зелотам и не атакуют главную армию, а фактически расстреливают друг друга. Не нужно обращать внимания на ПВО (*turret*) — лучше потерять шаттл, чем проиграть войну.

5) Всегда необходимо просматривать игру на предмет ошибок (особенно когда она только вышла и заплатки еще не появились). И, хотя часто они противоречат здравому смыслу, вполне можно использовать их в своих целях. Так, в игре за протоссов против землян можно поставить своего наблюдателя над строящимися ПВО врага и нажать удерживание позиций (*hold position*). Когда ПВО будет готово, оно не сможет уничтожить этого бойца.

6) Почти в каждой RTS есть бойцы, которые не видны невооруженным глазом. Ведь не всег-



➔ Для того чтобы разобраться, что там творится, нужно знать всех бойцов и героев врага.

да под рукой есть детектор. Так вот, когда такой воин начинает атаку, можно примерно узнать его местонахождение. А дальше есть два варианта развития событий. Если игра дает вам возможность атаковать по местности, то все просто. Если же так делать нельзя, то придется пойти на хитрость. Наглядно эта самая хитрость продемонстрирована в борьбе землян и протоссов против зерговских крадущихся (lurker). Для этого они направляют зелота или рабочего на то место, где находится вражеский боец, затем приказывают архону (archon), мародеру или танку атаковать своего. Через некоторое время противник будет уничтожен осколочной атакой.

7) В каждой игре существуют как полезные улучшения, так и те, которые не окупают своей стоимости. Необходимо четко представлять достоинства и недостатки каждого из них. Поэтому, когда вы обладаете значительной армией, становится выгоднее улучшить каждого бойца, чем увеличить их общее количество на одного. Помните — армия с эффективными улучшениями

способна выиграть сражение против более крупной армии без таковых улучшений.

8)* Почти в каждой RTS есть бойцы, которые имеют специфическую атаку. Поэтому, прежде чем использовать их в бою, необходимо тщательно ознакомиться с особенностями применения. Например, играя за протоссов, не вздумайте высаживать своего мародера (reaver) за минералами. Ведь это чревато тем, что выпущенному им скарабею придется облетать преграду. В результате это повысит вероятность вылета холостого патрона. Лучше всего посадить вашего бойца на местность между ресурсами и командным центром.

9) В очень многих играх при высадках десанта ваши бойцы спускаются по одному, в итоге высадка идет медленно. Поэтому очень выгодно высаживать их прямо в полете. Например, если вы играете за зергов и собираетесь делать высадку на территорию противника, то, как только вы достигаете пределов базы, прощелкайте по всем повелителям, нажимая кнопку U. Это помо-

гает сэкономить время — вы начнете атаковать раньше, пока не подошло подкрепление врага.

10) Очень часто вам приходится сталкиваться с противником, который строит на побочной базе защитные сооружения. Их можно преодолеть без особых потерь, правильно подобрав тактику боя. Эта хитрость заключается в том, чтобы использовать одного своего бойца в качестве «мальчика для битья», который должен будет выдержать шквал атак врага (в некоторых играх это делается при помощи лечения, а иногда его просто усиливают). Играя за землян против здорово укрепившегося зерга, просто выберите одного из десантников (marine) — отныне это ваш герой. Наложите на него заклинание *Матрица* (Defensive matrix) и направьте в атаку первым, а за ним пошлите всех остальных бойцов. В конечном итоге впалые колонии (sunken colony) начнут атаку с десантника, защищенного *Матрицей*, а в это время остальные войска смогут уничтожить всю оборону противника.

11) Иногда в RTS существуют строения, которые могут передвигаться. И, если вдруг это здание уже выполнило отведенную ему миссию, не спешите списывать его в утиль. Оно может выполнять некоторые полезные функции. Например, в игре за землянина против протосса или землянина наиболее эффективным для вас будет использование высокотехнологичных бойцов. Однако, чтобы их получить, понадобятся такие здания, как казармы (barracks) и инженерный отсек (engineering bay), которые впоследствии станут ненужными. Здания можно использовать по-разному:

- поднять их в воздух и отправить на разведку;
- забаррикадировать ими проход как на главную вашу базу, так и на побочную;
- «накрыть» ими свое ПВО. Тем самым вы не дадите противнику предварительно уничтожить его через щелчок.

WARCRAFT III

Как известно, RTS существует великое множество. И поэтому то, что вы прочитали выше о возможностях бойцов, не может полностью охватить весь спектр обязательных компонентов владения игрой. А поскольку во многих играх существуют герои, артефакты и заклинания, то в них нужно учиться играть на примере классики — то есть Warcraft III. Начнем, пожалуй, с героев.

Контроль героев

Одна из важнейших составляющих любой битвы в Warcraft III — это контроль героев. Не секрет, что

АТАКА БАШНЯМИ И ЗАСТРОЙКА

Атака башнями используется во многих RTS. Она может помочь вам уравнивать шансы в случае доминирования противника либо позволит получить преимущество при прочих равных условиях. Суть этого приема в том, что в определенный момент начинается атака всей армией, «усиленной рабочими». Понятно, что они не будут атаковать врага с шашкой наперевес. Нет, их задача — возвести оборонительные сооружения во время атаки. Что это дает? Во-первых, в затяжной битве они успеют достроиться и начнут расстреливать врага. А если учесть, что стоимость башен по сравнению с бойцом, обладающим такой же атакой и защитой, сильно занижена (так как предполагается, что башня не движется, в нашем же случае ей ходить и не нужно), то экономия налицо. Добавим к этому возможность ремонта башни рабочими и приходим к выводу, что такая тактика крайне эффективна. Во-вторых, если башню начнут атаковать, то вы всегда можете отменить ее постройку в последний момент, потеряв на этом не так много средств. А в то время, как противник атакует башню, ваша армия остается целой и невредимой. Таким образом, вы, по сути, выигрываете дополнительное здоровье для армии.

ЗАСТРОЙКА БАШНЯМИ

Главное отличие застройки от атаки башнями в том, что она производится в укромном месте, незаметном для противника. Атака начинается только после того, как достроится оборонительное сооружение.

хорошо развитый герой порой стоит целой армии, а его потеря может привести к поражению в партии.

Герои бывают трех типов:

- силачи — основной параметр сила (strength);
- ловкачи — основной параметр ловкость (agility);
- маги — основной параметр разум (intelligence).

Силачи — их отличает большое количество здоровья и скорость его регенерации. Такие герои могут долго держаться под фокусированным огнем, чаще всего они служат прикрытием для стрелков и магов. Поэтому лучше всего применять их на переднем фронте, предварительно снабдив всевозможными зельями.

Ловкачи — эти герои имеют относительно небольшое количество здоровья, но высокий показатель брони и хорошую скорость атаки. В любом случае их не стоит оставлять в самой гуще сражения, так как малое количество хитпойнтов делает их уязвимыми для ударных заклинаний врага. Поэтому



➔ Заклинания массового поражения хорошо работают и против очень «здоровых» воинов.



➔ Заклинание кровожадности было наложено раньше, поэтому шаманы сейчас участвуют в битве наравне с остальными бойцами.

му место этих героев на фланге. Интересно, что только ловкачи имеют разделение на бойцов ближнего и дальнего боя. Наиболее эффективный способ борьбы с ними — фокусирование ударных заклинаний своих героев (таких как *Лик смерти* (*Death coil*), *Молот бурь* (*Storm bolt*), *Ледяная звезда* (*Frost nova*) и так далее).

Маги — атакуют с расстояния, имеют высокую скорость регенерации маны и мощные боевые заклинания (а также заклинания поддержки). Однако из-за катастрофически малого количества здоровья их нужно оберегать от прямых атак и держать на расстоянии от вражеских бойцов. Ударная сила таких героев очень слаба по сравнению с их заклинаниями.

Магия и свитки

Warcraft III отличается чрезвычайно многообразием всевозможной магии. Ведь применять различные заклинания могут не только герои, но и большинство воинов. И хотя использование свитков и зелий (а также свойств рядовых бойцов) нельзя назвать магией, мы будем рассма-

тривать все в одном разделе. Потому что главное — не только применять все это, но и отработать взаимодействие. В этой части статьи речь пойдет о том, как правильно использовать точечные заклинания, заклинания массового поражения и свитки.

Точечные заклинания (*Молот бурь*, *Сон* (*Son*), *Отравленный нож* (*Shadow strike*) и другие) — на ранней стадии игры они эффективны для добивания отступающих бойцов противника или окружения их с целью убийства; на средней и поздней стадиях их можно использовать и для уничтожения героев.

Следите за вражескими героями: если один из них оказался впереди армии и не может быстро отступить, смело применяйте доступные ударные заклинания и одновременно атакуйте всеми бойцами.

Выделив любого героя, можно увидеть содержимое его инвентаря. Если вы видите, что у врага в наличии имеется большое количество лечебных зелий, зелье бессмертия и свиток возвращения, то лучше с ним вообще не связываться: перебейте всю армию, и он сам убежит.

Заклинания массового поражения — это мощное оружие против бойцов с низкими показателями здоровья (пехотинцы (*footmen*), лучницы (*archers*)). Наиболее эффективно применять такие заклинания парами. Если двойные повреждения будут нанесены одновременно, то возможность отвести раненых бойцов или вылечить их может просто отсутствовать. Но у этих заклинаний есть один существенный недостаток (*Цепь молний* (*Chain lightning*), *Веер ножей* (*Fan of knives*), *ледяная звезда* и другие) — на перезарядку требуется много времени. Так что если вы собираетесь активно их использовать, то имеет смысл затягивать битву как можно дольше, чтобы полностью истратить весь запас маны, включая зелья. Основным способом защиты от массовых заклинаний — это свитки исцеления. Если противник регулярно пытается проредить ваши ряды оружием массового поражения, то лучше закупить побольше таких свитков.

В *The Frozen Throne* существует обязательная пауза при использовании нескольких свитков подряд, поэтому распределяйте их между героями. У каждого героя есть свое собственное время перезарядки (*cooldown*), и вы сможете использовать по два свитка одновременно или с небольшим промежутком.

Кроме героев заклинаниями владеют многие бойцы, в основном маги. Часть заклинаний у них, как правило, можно ставить на автоматическое использование (*auto cast*), с чем связано много интересных моментов. Шаманы орков (*shamans*) используют *Кровжадность* (*Bloodlust*), а целители (*priests*) альянса — *Внутренний огонь* (*Inner fire*) автоматически во время боя, что создает определенные сложности: во-первых, магия будет наложена только через не-

которое время после начала битвы, во-вторых, сами маги воевать в это время не будут. Поэтому, если вы знаете, что предстоит сражение, имеет смысл использовать эти заклинания вручную. Следует отключать *Autocast*, если вы собираетесь применять магию третьего уровня (*Одержимость* (*Possession*), *Полиморф* (*Polymorphs*)), требующую большого расхода маны, иначе вам ее просто не хватит в нужный момент.

WARHAMMER 40000: DAWN OF WAR — WINTER ASSAULT

Контроль отрядов

В мире Warhammer 40k: DoW Winter Assault к обычному контролю групп и контролю бойцов с их свойствами добавляется контроль отрядов, что приводит к появлению множества интересных приемов. Главное, что нужно запомнить, — чем больше у вас отрядов — тем лучше. Если вы обладаете бойцами, которые считают, что пуля не дура, а ваш противник искренне думает, что штык — молодец, то вы вполне способны обхитрить оппонента. Пока неприятель бежит за одним отрядом, ваш «лишний» в это время спокойно может его расстреливать (таким дополнительным отрядом может служить любое оборонительное сооружение). И наоборот, если вы отдаете предпочтение бойцам ближнего боя, вы должны учитывать количество отрядов противника, чтобы он не провернул подобный фокус с вами.

Особняком в битвах стоит борьба командиров. Но сразу оговоримся, что этот аспект имеет наибольшее значение в начале и середине партии. Ведь ближе к эндшпилю войск становится слишком много, и командиры уходят на второй план. Однако в дебюте именно от того, кто из них останется в живых, очень часто зависит исход сражения. Один из важнейших нюансов в таких боях — знание расстановки сил командиров. На-



➔ Зная все особенности бойцов, вы сможете применить их с максимальной эффективностью.



➔ Эффект заклинания массового поражения в действии.

пример, Большой Железячник один на один проигрывает всем, за исключением, пожалуй, целителей и комиссаров. Это значит, что пускать его в бой без должного прикрытия не имеет смысла — ведь даже огромный показатель атаки не может компенсировать сравнительно малого количества здоровья. Таких нюансов в Warhammer очень много, и неопытные игроки часто делают ошибки. Именно поэтому я хочу подробнее рассказать о достоинствах и недостатках наших «героев».

Важный момент: «дополнительные жизни» командир должен получать за счет грамотного использования своих бойцов. И если в суматохе боя вы вдруг обнаружили не включенного в отряд вражеского командира, то молниеносная атака целым взводом (естественно, во главе с вашим командиром), скорее всего, принесет вам успех.

Командиры

Мы все хорошо знаем, что в Warcraft III помимо обычных бойцов есть еще герои, а вот в Starcraft ничего подобного нет. Но разработчики из компании Relic решили не заниматься плагиатом и сделать нечто, что отличало бы их от других киберспортивных стратегий реального времени. И вот в результате появились командиры. Так кто же они? Бойцы или герои?

По своим характеристикам, а также исходя из возможности иметь ограниченное их количество (чаще всего одного), они больше похожи на героев. Но существует несколько «но». Во-первых, вы их не восстанавливаете, а строите заново. Во-вторых, у них нет возможности накопления опыта, и, в-третьих, все их параметры зависят от уровня улучшений. Исходя из вышесказанного, мы можем с куда большей уверенностью назвать их бойцами. А поскольку это бойцы с фиксированными характеристиками, то мы вполне можем разо-

брать их способности и провести небольшое сравнение.

У эльдаров есть всего два командирских взвода. Первый — видящая, второй — всевидящий трибунал.

Видящая (Far Seer) — прекрасный боец поддержки, обладающий неплохим запасом здоровья, великолепными заклинаниями и свойствами. Лучше всего использовать ее против войск противника и не вступать в схватку с вражескими командирами. Хотя следует отметить, что в самом начале игры при использовании всех трех заклинаний видящая вполне способна один на один победить Большого Железячника.

Всевидящий трибунал (Seer Council) — отряд великолепных бойцов. В народе еще не снискал большой популярности, но уже сейчас делает хорошие шаги в этом направлении. Сравнительно небольшой запас здоровья компенсируется отличной атакой ближнего боя и количеством бойцов в отряде.

У хаоса с командирами тоже все в порядке. Хотя их только двое, ценность обоих гораздо больше, чем их цена.

Лорд Хаоса (Chaos Lord) — боец с большой буквы. Силен, здоров и имеет несколько приятных свойств: замедление противника при атаке и разбрасывание всех попавшихся под руку врагов в разные стороны. А если к тому же снарядить его плазменным пистолетом, то он окажет неоценимую помощь и в дальнейшем бою. Великолепно подходит как для ранних атак, так и для войны в середине партии.

Чернокнижник (Chaos Sorcerer) — этот командир слабоват в битвах один на один, и пускать его против вражеского командира — не лучшая идея. Задача чернокнижника — разбрасывать врагов в разные стороны и причинять беспокойство тыловым отрядам. А заклинания делают его почти идеальной маши-



→ Слушай сюда.

ной для уничтожения бойцов с низкими показателями здоровья.

У орков с командирами полный порядок, они появляются всегда вовремя и как нельзя кстати.

Большой Железячник (Bigmek) — без улучшений хорош только для быстрых атак, почти ничего не стоит в схватке один на один с остальными командирами. Однако его свойства (ритуальное убийство, расстрел и так далее) делают Железячника великолепным уничтожителем вражеских отрядов, а способность телепортации дает даже некую маневренность в битве.

До зубов вооруженные козыри (Mega armored nobz) — пожалуй, лучший командирский отряд по соотношению цена/качество. Уже с первым улучшением полный отряд этих замечательных воинов способен избавить вас от любых командиров врага. Фактически это Большой Железячник, помноженный на четыре. Советую обязательно построить отряд таких бойцов, сделать для них улучшение и держать всегда полным. В этом случае вам не будут страшны никакие бойцы ближнего боя.

Заправила (Warboss) — еще один представитель орочьей мощи! Здоров как слон, силен как бык. Почти идеальная машина для уничтожения всего, что движется (и что не движется тоже). При возможности — нанять обязательно!

Не хуже дела обстоят и у космодесанта: ведь к уже имеющемуся неплохому набору командиров в последнем дополнении появился еще один интересный воин...

Командор (Force commander) — космический десантник с медной пластиной в голове. Еще один представитель бойцов с большой буквы. Способен надолго отвлечь вражеский отряд ближним боем или уничтожить неугодное строение. Хотя он храбр и силен, не стоит посылать его одного в атаку.

Архивариус (Librarian) — великолепный командир поддерж-

ки, с его заклинаниями ваша армия может быть бессмертна в прямом смысле этого слова! Этот командир будет вам полезен в любой партии.

Священник (Chaplain) — новый командир космодесанта. Обладает внушительным запасом здоровья, отличной атакой ближнего и дальнего боя, а также заклинанием замедления и способностью исцелять всех союзных воинов поблизости. Так как для этого командира нужно лишь один раз улучшить главное здание, советую приобрести его в любых ситуациях.

Вот мы и добрались до самого интересного — империи. Здесь все не как у людей: командиров не просто много, а очень много. Правда, полезных для нас среди этих товарищей всего несколько, о них мы и поговорим.

Комиссар (Commissar) — командир поддержки. Малое количество здоровья не позволяет ему вступать в бой один на один с другими командирами. Но в то же время некоторые свойства делают его незаменимым лидером отряда. В первую очередь речь идет о моральном иммунитете подчиненных и четырехкратном увеличении скорости восстановления здоровья.

Командующий отряд (Command squad) — эффективность этого командира сомнительна, и очень часто игры империи проходят без его участия. Но все же стоит отметить, что при быстрых атаках он может очень пригодиться, так как с его помощью можно получить двух целителей уже в самом начале игры.

Целитель (Priest) — занимает второе место по соотношению цена/качество. Всего за 50 очков вы получаете великолепную машину для уничтожения всего, что движется. Он одинаково хорошо подходит как для лобовых атак с уничтожением укреплений врага, так и для диверсионных миссий в тылу.

АКН



→ Для того, чтобы здесь разобраться, одного понимания игры мало. Нужен еще очень мощный компьютер!

Стань настоящим диджеем!

Купи диск в магазинах

М.видео

и выигрывай призы на djOne.ru!

www.djone.ru



Виртуальная
ШКОЛА
DJ
One

DJ-вертушки



DJ-наушники

Туры на Ибицу



Акустика



mp3-плееры



DJ-комплекты



Ищи диск в супер-магазинах:

ВИДЕОЛЕНА

Numark
тел: (495) 933-5333

pitch.ru

ТИТАНИК
ВИДЕО-РЕКОРДС

АЙСБЕРГ
ВИДЕО-РЕКОРДС

ТИТАНИК
КИНОТЕАТР

ЛЕГИОНЕР

ТИТАНИК

Виртуальная школа DJ One - единственная мультимедийная школа диджеинга в мире, дающая тебе возможность научиться играть на пластинках, CD, mp3 и даже бесплатно пройти эксклюзивный скретч-курс!

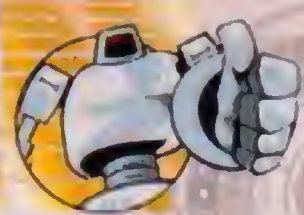
Кроме того, благодаря этому диску ты узнаешь, как стать радиодиджеем, а зарегистрировавшись после покупки на www.djOne.ru - как выиграть массу ценных призов!

Будь первым, и первые призы могут стать твоими!

Ищи диск в торговых сетях, указанных слева, и на www.djOne.ru/shops

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ
ИНФОРМАЦИОННЫЙ СПОНСОР:

@mail.ru



Почта рубрики: hard@lki.ru

ЛУЧШЕЕ

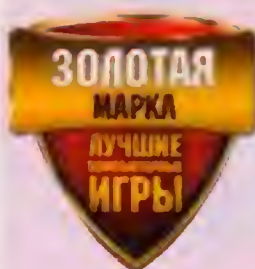
ОБОРУДОВАНИЕ

Павел Шубский

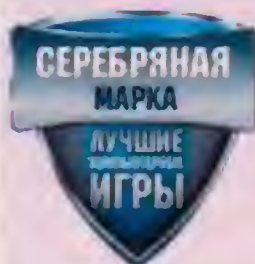
Николай Арсеньев

НОВОСТИ НАШИ НАГРАДЫ

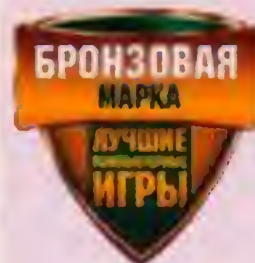
В наших обзорах самые интересные и выдающиеся продукты мы отмечаем наградой. Существует три типа медалей:



Золотая медаль — перед вами практически совершенный продукт. Он может все и даже немного больше.



Серебряная медаль — качественная модель, в которой есть все необходимое. При этом цена адекватна.



Бронзовая медаль — этой медалью мы награждаем устройства, у которых соотношение цены, качества и возможностей оптимальное.

БЕЗ ТОРМОЗОВ

Samsung представила ноутбук с 32 Гбайт хранилищем на основе флеш-памяти. SSD (Solid-state disk) избавлен от всех недостатков классических жестких дисков — удароустойчив, потребляет в 20 раз меньше энергии, не шумит. По размеру такой винчестер оказался не больше 1,8-дюймовых моделей. Цена такого носителя на сегодняшний день составляет около 960\$.

ПРОЩАЙ, MAC!

В феврале фирма Apple сняла с производства модели компьюте-



КОМПЬЮТЕР СВОИМИ РУКАМИ СОБИРАЕМ СИСТЕМУ СТОИМОСТЬЮ ДО 1000 \$

В прошлом номере мы рассказывали вам о выборе процессора для игрового компьютера, а в этом — затронули наиболее производительные модели процессоров. Все сводится к тому, что AMD Athlon — идеальный вариант для построения на нем игровой системы. Ну, а то, что «недопроцессоры» вроде Duron, Sempron и Celeron для игровых целей непригодны, даже сомнению не подлежит.

— А спорим, — вдруг сказал начальник тестовой лаборатории, — что я смогу собрать игровой компьютер на базе Целерона? — Остальные, конечно, засомневались, но начало было положено: лаборатория принялась за работу.

— Вся хитрость в том, чтобы правильно подобрать компо-



INWIN S564/T КОМПАКТЕН И ПРАКТИЧЕН. ВИНТОВЫХ СОЕДИНЕНИЙ МИНИМУМ.

PCHome	ТЕСТОВЫЙ СТЕНД	
	Модель	Цена (\$)
Процессоры	Intel Celeron D 341 (Socket 775, 2,93 ГГц, 533 МГц, 256 Мбайт, BOX)	90
	Intel Pentium 4 630 (Socket 775, 3,0 ГГц, 800 МГц, 2 Мбайт, BOX)	190
Системная плата	ASUS P5GDC-Pro (Intel 915P, Socket775, DDR2-600 + DDR400, PCIE, IDE, SATA RAID, Sound, USB, GbLAN, ATX)	100
Память	Kingston DDR2 SDRAM 533 МГц 24512 Мбайт	110
Видеокарты	ASUS Extreme N6600 Silencer 256 Мбайт (PCIE x16, NVIDIA GeForce 6600, DVI, TV-out)	110
	HIS Radeon X800 GTO IceQ II 256 Мбайт (PCIE x16, ATI Radeon X800 GTO, DVI, TV-out)	170
Жесткий диск	Seagate ST3160827AS 160 Гбайт (Serial ATA, 8 Мбайт)	95
Оптический привод	NEC ND-4550 (IDE)	50
Дисковод	Samsung FDD 1,44 Мбайт, черный	5
Корпус	InWin S564/T MidiTower (Audio, USB, 350 Вт, ATX)	70
Колонки	Genius SP-J16	25
Мышь	Logitech MX510	40
Клавиатура	Logitech Media Keyboard Elite	30
Монитор	Acer AL1511S	200

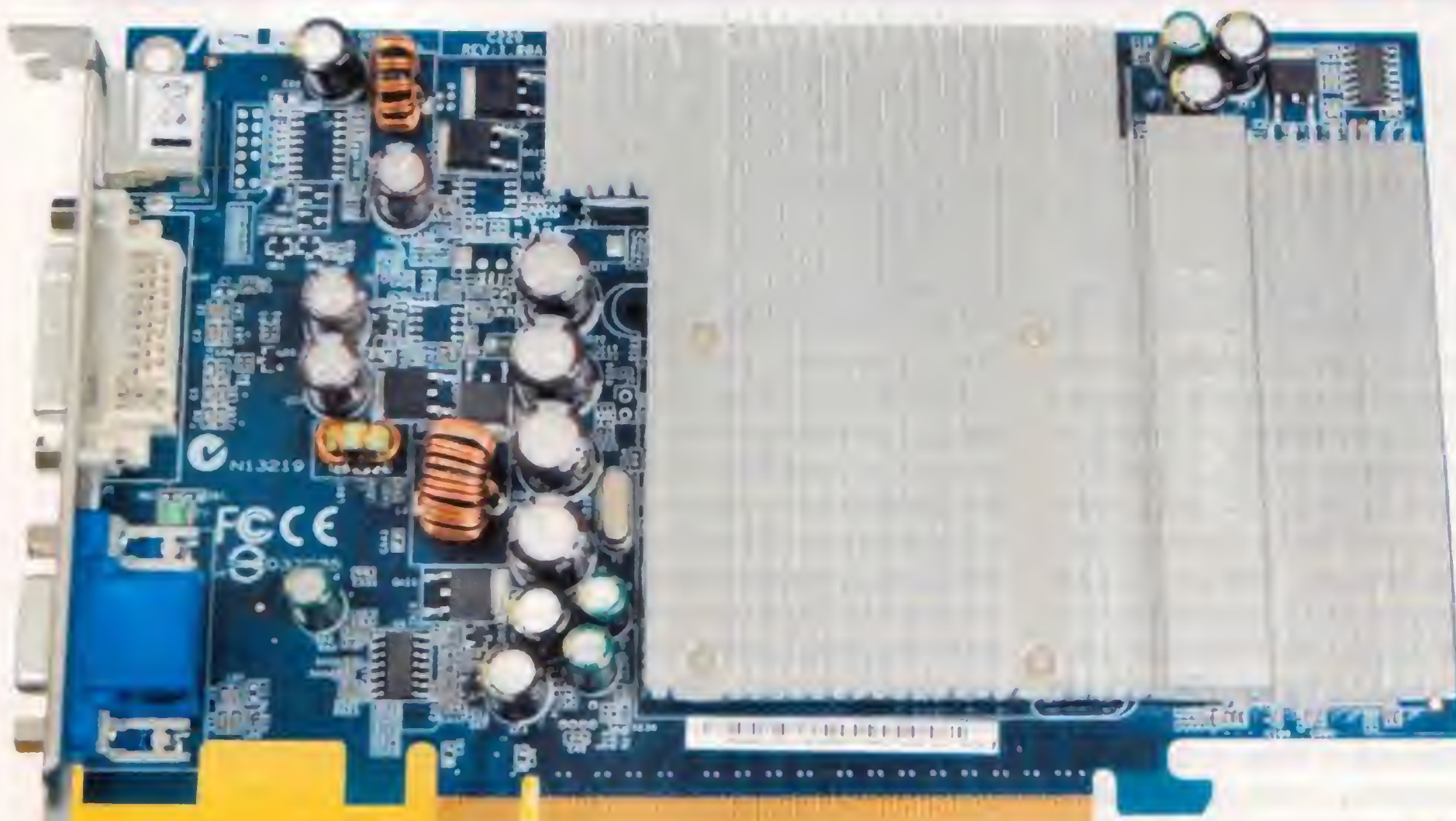
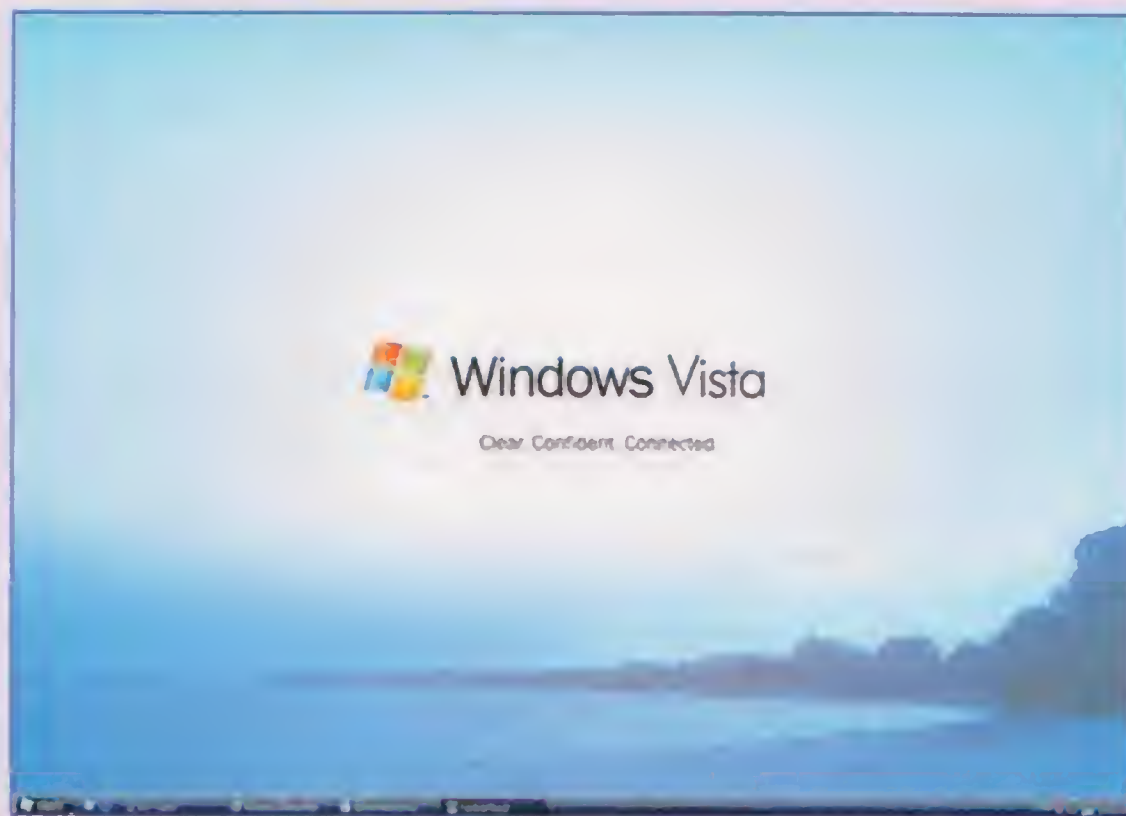
ненты, — по ходу пояснял наш специалист. — В большинстве компьютеров, которые мне довелось видеть, какая-нибудь деталь обычно отстает от других и сильно тормозит всю систему. А если оптимизировать комплектацию, то и из горе-целерона можно выжать гораздо больше, чем кажется на первый взгляд... Зато компьютер, могу вас порадовать, получится дешевым.

Итак, задание свелось к следующему. Собрать игровую платформу, взяв за основу Intel Celeron, и уложиться при этом в сумму меньше 1000 долларов США. Если это получится, то мы частично берем свои слова обратно: этому процессору все же можно найти какое-никакое применение в играх. Теперь мы окончательно передаем слово нашему инженерному гению, и он расскажет, что же у него вышло.

ПРОЖОРЛИВАЯ WINDOWS VISTA

Для игр и большинства бытовых задач одного гигабайта оперативной памяти более чем достаточно. Хотя в той же Civilization 4 на очень больших картах этого мало. Это еще ладно...

Операционная система Windows XP отъедает 300-400 Мбайт памяти. Грядущая Windows Vista собирается побить этот рекорд. По предварительным данным, она будет занимать примерно 800 Мбайт оперативки! Понятное дело, что можно будет отключить какие-то службы, элементы оформления, но цифра заставляет задуматься.



➔ МОЩНОСТИ ASUS EXTREME N6600 SILENCER НЕДОСТАТОЧНО ДЛЯ ИГРЫ В ВЫСОКИХ РАЗРЕШЕНИЯХ.

ВЫБОР КОМПОНЕНТОВ

Итак, наш бюджет — 1000 \$. Выйти за его пределы хоть на копейку не позволяют поставленные условия. В эту сумму придется уложиться и собрать полноценный компьютер на все случаи жизни. Задача непростая, но я знаю, как ее решить.

Начнем с корпуса. Я остановился на InWin S564/T — обычный, но качественный корпус, достаточно строгий по дизайну и удобный при сборке. Есть дополнительный вентилятор, а блок питания обеспечивает мощность 350 Вт — ровно то, что нужно. Единственное, что ненадолго заставило задуматься, — отсутствие кнопки Reset. Но времена DOS уже решительно прошли, и нужда в ней фактически отпала. Зато есть дополнительные USB-порты и аудиоразъемы на передней панели.

И еще — здесь очень удобно устанавливать винчестеры и DVD-приводы: закрепив к ним салазки, остается просто задвинуть устройства внутрь.

НАЧИНКА КОМПЬЮТЕРА

Ориентируясь, как было уговорено, на процессор от Intel, предстояло выбрать под него подходящую материнскую плату. Ею стала ASUS P5GDC-Pro на достаточно неплохом чипсете Intel 915P. Там реализована поддержка современных технологий и процессоров Celeron D, Pentium 4 под Socket 775. В этом списке нет двухъядерных Pentium D, но о них речи и не было. Зато в материнской плате реализована поддержка как DDR-, так и DDR2-памяти.

Лично я устанавливал две планки DDR2 по 512 MB с частотой 533 МГц. Но если вы, к примеру, будете собирать аналогичную конфигурацию не с нуля, а просто переходя на более новую систему, вы преспокойно сможете оставить прежнюю память и не много сэкономить. Кстати, можно было поставить и чипы с частотой 600 МГц, но тогда пришлось бы подобрать процессор с шиной 800 МГц.

Но продолжим экскурсию по выбранной материнской плате. Для видеокарты стоит разъем PCI Express x16, для периферии — три PCI и пара PCI Express x1. Последние, правда, на сегодняшний день бесполезны, под них до сих пор в природе не существует устройств.

Едем дальше. В плате используется южный мост ICH6R. Приставка «R» означает поддержку технологии Matrix Storage и RAID-массивов для SATA. Упомянутая технология — не пустой звук, а очень существенный плюс: она позволяет объединить преимущества RAID 0 (Mirror, надежность) и RAID 1 (Stripe, скорость), используя два жестких диска.

Встроенный кодек C-Media поддерживает акустику 2.0-7.1 и стандарт Dolby Digital Live! Именно он и будет отвечать за звук, хотя надо признать, что отдельная карта, например, от фирмы Creative, звучала бы лучше. Но ничто не мешает добавить ее в будущем.

Традиционно ASUS уделила много внимания настройкам BIOS и возможностям разгона. Можно задавать все параметры «тайминг-

НОВОСТИ

ров G5 с 17-дюймовым и PowerBook G4 с 15-дюймовым экранами. Настала очередь iMac G5 с большим 20-дюймовым экраном. Уже сделанные заказы покупателей будут выполнены, но новые принимать не будут. Apple больше не продает компьютеры с процессорами IBM PowerPC, окончательно перейдя на продукцию Intel.

ВОЗВРАЩЕНИЕ БЛУДНОГО SIS



В третьем квартале появится материнская плата на чипсете SiS с поддержкой оперативной памяти DDR3 SDRAM под Intel. Ну, а для процессоров AMD готовятся чипсеты SiS770, SiS771 и SiS772 — все со встроенным графическим ядром Mirage 3, которое умеет выводить HD-сигнал на телевизор или монитор.

ЧЕТЫРЕ ГОЛОВЫ НЕ ЛУЧШЕ ДВУХ

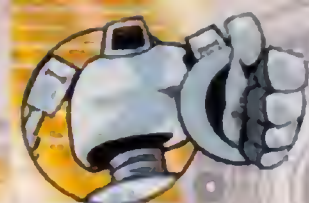
NVIDIA

SLI™

Представленная на выставке CeBIT технология NVIDIA Quad SLI, которая позволяет объединить в одной системе четыре видеокарты, оказалась всего-навсего маркетинговым ходом. Представители калифорнийской компании об этом говорили прямо, без намеков. Даже самый мощный процессор не в состоянии позволить связке из четырех GeForce 7900 GTX расправить крылья. Продолжая этот разговор, представители NVIDIA уверили, что использовать Quad SLI лучше всего в паре с двумя 30-дюймовыми мониторами Dell в разрешении 2560x1600 со всеми настройками качества графики, выкрученными на максимум.

РОБСОН И СНЕЖНАЯ ТРАВА

Специалисты из Intel придумали, как ускорить загрузку Windows и других программ.



НОВОСТИ

Следующая мобильная платформа компании, **Santa Rosa**, выход которой запланирован на конец 2006 года, будет оснащаться некоторым количеством флеш-памяти **NAND** (технология **Robson**), расположенной прямо на материнской плате. В нее будут копироваться необходимые для загрузки файлы. Так как данный тип накопителей не содержит движущихся частей, то для работы ему требуется меньше энергии. В настольных системах подобная технология получила имя **Snowgrass** и будет представлена позже.

БАТАРЕЙКИ В КОМПЛЕКТ НЕ ВХОДЯТ



Компания **MSI** представила плеер, заряжающий свои аккумуляторы при помощи солнечной энергии — всю заднюю панель модели **MEGA PLAYER 540** занимает солнечная батарея.

В плеере используется цветной **CSTN**-дисплей, потребляющий минимум энергии. **MEGA PLAYER 540** может проработать до 8 часов в режиме постоянного воспроизведения. Когда мы увидим чудо-новинку и сколько она будет стоить, неизвестно.

DDR2 В МАССЫ

Ввиду постоянно увеличивающегося спроса на память стандарта **DDR2 SDRAM** компании-производители продолжают совершенствовать технологии ее изготовления. Корейская **Samsung** для ее выпуска начала применять новый 80-нм техпроцесс. В будущем вероятно снижение цен, так как в производстве 80-нм чипы будут обходиться дешевле, чем современные 90-нм.

НОВЫЙ ИГРОК

На рынке видеокарт появился новый игрок — фирма **Foxconn**, одна из крупнейших тайваньских компаний по производству компьютерного оборудования. До сегодняшнего

СИНТЕТИЧЕСКИЕ ТЕСТЫ					
	PC Mark 05 1.10			3DMark 05 1.20	3DMark 06 1.02
	CPU	Memory	HDD		
Celeron D 341 + GeForce 6600	3387	3191	5089	2104	984
Celeron D 341 + Radeon X800 GTO	3405	3276	5090	4345	1417
Pentium 4 630 + GeForce 6600	3817	3806	4938	2107	1005
Pentium 4 630 + Radeon X800 GTO	3808	3863	4954	4536	1470

гов» памяти, менять напряжение ключевых компонентов ПК и частоту их работы. В случае неудачного разгона система сама сбросит настройки — открывать боковую стенку корпуса и вручную сбрасывать BIOS не придется. Кроме того, с помощью утилиты **ASUS AI Booster** все манипуляции можно проделать в **Windows**.

Следуя поставленной задаче, для базовой комплектации я взял процессор **Celeron D 341**. Частота 2,93 ГГц, FSB 533 МГц, 256 Кбайт кэш-памяти, поддержка 64-битных расширений (**EM64T**) и защиты от переполнения буфера (**XD-bit**).

Для сравнения (и для выявления «узких мест» конфигурации) использовался **Pentium 4 630**. (частота 3 ГГц, кэш-память 2 Мбайт, шина 800 МГц). Кроме того, у него есть **Hyper-Threading** и система энергосбережения **Enhanced Intel SpeedStep Technology**. Она отслеживает уровень загрузки процессора и автоматически сбрасывает его напряжение и частоту (до 2,8 ГГц), если он низкий.

На игровую производительность особенно сильно влияет видеокарта. Поэтому, сэкономив на остальных деталях, ее стоит взять получше — впритык к тому порогу, выше которого

«слабым звеном» в играх станет уже процессор.

Из этой категории подходящими оказались две: одна на базе **GeForce 6600**, вторая на **Radeon X800 GTO**. Вот и сравним, какая лучше подойдет для нашей конфигурации **ASUS Extreme N6600 Silencer** на пассивной системе охлаждения или же **HIS Radeon X800 GTO IceQ II** с кулер-турбиной IceQ II.

Вкратце опишем остальное оборудование. Это SATA-винчестер **Seagate ST3160827AS** на 160 Гбайт, пишущий CD/DVD-привод **NEC ND-4550** и стандартный дисковод. Многие торопятся выкинуть его из конфигурации, а зря. Без примитивного дисковода порой невозможно обновить BIOS и тем более установить Windows на винчестер SATA. Ведь чтобы при установке операционная система смогла его увидеть, необходим драйвер. Считывать драйверы, например, с флэш-карты систему не научили до сих пор.

ПЕРИФЕРИЯ

Мышь и клавиатура представлены продукцией **Logitech** — **Media Keyboard Elite** и **MX510**. Клавиатура и недорогая, и вполне симпатичная. Много дополнительных кнопок в верхней части, левее находится масштаб. Раскладка почти стандартная, хотя стрелки и смещены чуть ниже, а блок клавиш над

ними «выстроился» в два ряда вместо трех. Игровая мышь в представлении не нуждается — появилась она относительно давно, но до сих пор остается одной из лучших. Форма, расположение кнопок и дизайн отлично продуманы.

Монитор подберем попроще — допустим, пятнадцатидюймовый **Acer AL1511s**. В нем нет цифрового DVI-разъема, только стандартный D-Sub, зато соотношение «цена/качество» вполне на уровне. Как альтернативу можно рассматривать и ЭЛТ-монитор: за те же деньги сейчас можно подобрать очень неплохой вариант, дюймов на 17-19.

Довершают картину колонки **Genius SP-J16**. Звучат, и ладно: за 25 \$, сами понимаете, многого требовать не стоит.

ТЕСТИРОВАНИЕ

Ну вот, конфигурация примерно подобрана и похожа на оптимальную. Переходим к самой интересной части — тестированию. Для измерения производительности я возьму, традиционно, синтетические тесты **PC Mark 05**, **3DMark 05**, **3DMark 06**, а их выводы проверю практикой: на примере **Far Cry**, **F.E.A.R.** и **Quake 4**.

Исследование у нас, напомним, будет сравнительное: оба процессора мы проверим с обеими видеокартами. То есть, в самой простой конфигурации стоит процессор **Celeron D 341** и видеокарта **ASUS Extreme N6600 Silencer**, затем она меняется на **HIS Radeon X800 GTO IceQ II**, а потом ту же операцию мы проделываем с процессором **Pentium 4 630**.

Такой подход показателен и позволит выяснить, насколько важна в современных играх видеокарта и какое место занимает процессор.



→ ВИДЕОКАРТА HIS RADEON X800 GTO ICEQ II ПОКАЗАЛА ОТЛИЧНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ВО ВСЕХ ТЕСТАХ.

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ

Far Cry 1.33 (Regulator)

	Высокое качество			Высокое качество + AF x16, AA x4		
Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200	1024x768	1280x1024	1600x1200
Celeron D 341 + GeForce 6600	55,5	44,8	34,2	35,2	22,9	16,2
Celeron D 341 + Radeon X800 GTO	56,5	55,6	54,5	42,0	26,2	21,4
Pentium 4 630 + GeForce 6600	63,9	46,0	34,0	36,3	22,9	16,0
Pentium 4 630 + Radeon X800 GTO	75,2	65,2	54,0	64,6	50,4	40,7

F.E.A.R. 1.02

	Высокое качество			Высокое качество + AF x16, AA x4		
Разрешение	1024x768	1280x960	1600x1200	1024x768	1280x960	1600x1200
Celeron D 341 + GeForce 6600	24	17	11	11	7	4
Celeron D 341 + Radeon X800 GTO	46	35	25	32	23	15
Pentium 4 630 + GeForce 6600	23	18	11	11	6	4
Pentium 4 630 + Radeon X800 GTO	51	37	25	33	23	15

Quake 4 1.04

	Высокое качество			Высокое качество + AF x16, AA x4		
Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200	1024x768	1280x1024	1600x1200
Celeron D 341 + GeForce 6600	54,5	46,6	37,5	23,0	14,7	10,0
Celeron D 341 + Radeon X800 GTO	64,8	54,1	45,7	46,2	29,2	23,5
Pentium 4 630 + GeForce 6600	58,1	50,0	38,0	25,4	16,3	11,3
Pentium 4 630 + Radeon X800 GTO	83,3	60,4	46,5	48,9	30,1	24,0



В PC Mark 05 все очевидно — чем мощнее процессор, тем лучше результаты как в процессорном тесте, так и в тесте памяти (за счет более быстрой системной шины). В обеих версиях 3DMark влияние на количество баллов оказывает в первую очередь видеокарта. Процессор лишь незначительно меняет расстановку сил. Но окончательное слово скажут игры.

Рассмотрим влияние процессора на скорость в играх. В Far Cry и Quake 4 переход на мощный Pentium 4 630 дает ощутимый прирост, но лишь в разрешении 1024x768. Это правило справедливо для конфигурации с GeForce 6600 и только на стандартных режимах качества. На F.E.A.R. замена процессора никак не повлияла — ресурсов GeForce 6600 недостаточно для игры при макси-

мальных настройках. Установка производительного процессора положения не спасает.

Стоило заменить графическую плату на HIS Radeon X800 GTO IceQ II, и многое поменялось. Используя ее в паре с простеньким Celeron D 341, мы получили хорошую прибавку скорости во всех разрешениях, даже после включения сглаживания и анизотропной фильтрации. Переход на Pentium 4 еще немного повысил планку. Это касается всех игр без исключения, включая тяжелые режимы с AF x16 и AA x4.



По итогам тестирования получается следующее. Конфигурация Celeron D 341 + GeForce 6600 достаточно сбалансирована: ни один из этих компонентов не ограничивает скорость. Для игры в разрешении 1024x768 без сглаживания и анизотропной фильтрации такая конфигурация пригодна. И, более того, замена процессора на Pentium 4 630 себя не оправдывает. А вот переход на Radeon X800 GTO в некоторых случаях удваивает скорость.

Задача решена, и удалось уложиться в 1000 \$, собрав готовый игровой компьютер. Оптимальная конфигурация включает Celeron D 341 и видеокарту HIS Radeon X800 GTO IceQ II и обойдется примерно в 990 \$. Да, процессор немного ограничивает видеокарту, но не столь серьезно, чтобы обращать на это внимание.

Благодарим компанию PC Home (www.pchome.ru, 786-2309) за предоставление оборудования для тестирования.

НОВОСТИ

момента она производила системные платы, корпуса и кулеры, а теперь взялась за выпуск видеокарт под собственным брендом. «Первыми блинами» станут NVIDIA GeForce 7900 GT/GTX. На очереди графические чипы и от ATI.

BLIZZARD, NO HE TOT



Sapphire анонсировала видеокарту Radeon X1900 XTX с системой водяного охлаждения Blizzard. Blizzard — это герметичная и бесшумная система жидкостного охлаждения, занимающая один разъем PCI. Максимальная эффективность достигается благодаря установке на графический процессор водяного блока из чистой меди, что в сочетании с радиатором из той же меди обеспечивает высокую теплопроводность.

Хладагент перекачивается тихим 12-вольтовым мини-насосом. Воздух, пройдя через радиатор, отводится вентилятором. Есть возможность выбора скорости — 2000 об/мин (18 дБ) или 2500 об/мин (26 дБ).

ЛОМАЮЩИЙ СТАНДАРТЫ



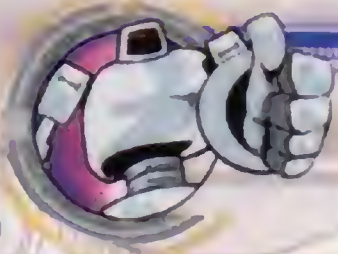
Когорту необычных MP3-плееров пополнила Flashpoint MP3 SharePlayer производства не слишком известной в наших краях марки Xmultiple. Проигрыватель способен копировать MP3-файлы с любого другого плеера, оснащенного USB-портом. Не сильно волнуясь по поводу лицензий, защиты от копирования, неправомерности тиражирования MP3-музыки, компания оснастила свой плеер USB-входом. В продаже появятся модели на 1 Гбайт (~170 \$), 2 Гбайт (~200 \$) и 4 Гбайт (~260 \$).

Pentium 4 Processor
Supporting Hyper-Threading Technology
Delivers Digital Excitement With Systems Based on Intel® Express Chipsets

intel inside
pentium 4

Intel® EM64T supports 64-bit Computing

➔ **PENTIUM 4 630 ПОЗВОЛЯЕТ ВЫЖАТЬ ВСЕ ИЗ RADEON X800 GTO. В ТЯЖЕЛЫХ РЕЖИМАХ СКОРОСТЬ УПИРАЕТСЯ В ВОЗМОЖНОСТИ ВИДЕОКАРТЫ.**



ЛУЧШИЕ НОВИНКИ

PALIT GEFORCE 6500 TC 256 МБАЙТ

Видеокарта Palit GeForce 6500 TC основана на 110-нм ядре NV44. В нем задействовано 4 пиксельных и 2 вершинных конвейера, есть 64-битная шина данных — достаточно скромный набор. Частоты ядра/памяти

Ну, а PureVideo с самыми свежими драйверами будет к месту в мультимедийной системе — эта технология ускоряет и улучшает об-

GeForce 6200 TC и показывает производительность, сопоставимую с ATI Radeon X550. Чем и примечательна.

составляют 400/700 МГц. Модель от Palit на красном текстолите использует пассивный радиатор для охлаждения чипа и памяти стандарта DDR2 объемом 256 Мбайт со временем выборки 2,8 нс. Карта может выводить сигнал через D-Sub, DVI и видеовыход.

Будучи основанной на NV40, GeForce 6500 TC поддерживает все современные спецэффекты и технологии обработки изображения (DirectX9.0c и OpenGL 2.0).

работку видео. Карточка поддерживает также технологию NVIDIA

TurboCache, которая позволяет ей использовать часть оперативной памяти для своих нужд. Несмотря на небогатую комплектацию, Palit GeForce 6500 TC обходит по скорости

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

4 пиксельных конвейера
2 вершинных конвейера
Частоты:
400/700 МГц ядро/память
Интерфейс:
PCI Express x16
Технологии:
TurboCache, Pixel Shader 3.0,
UltraShadow II, PureVideo

СКОЛЬКО? 60\$

ГДЕ? WWW.DOSTAVKA.RU

GENIUS ERGOMEDIA 700

Клавиатура Genius ErgoMedia 700 примечательна своими формами и изгибами. Раскладка у этой модели вполне стандартная, прав-

кими и продолговатыми, а пробел разделили на две части.

прокрутки с дополнительными степенями свободы, а также кноп-

Еще одна особенность клавиатуры — наличие аудиовыхода и микрофонного входа на левом торце.

да, она изогнутая — предполагается, что для большего комфорта при печати. ErgoMedia 700 относится к классу slim-клавиатур. Как и в ноутбуках, кнопки достаточно невысокие. Ряд функциональных клавиш сделали тон-

Мультимедийные функции ErgoMedia 700 весьма многообразны — помимо блока управления воспроизведением музыки, видео и интернет-приложениями, слева есть колесико

и масштабирования (применяются при просмотре и редактировании картинок). Чтобы задействовать весь потенциал клавиатуры, необходимо установить фирменные драйвера из комплекта поставки.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

36 «горячих» клавиш
Прокрутка в 4 направлениях
Встроенный вход для микрофона и выход для колонок (наушников)
Функция заранее установленных интернет-радиостанций

СКОЛЬКО? 31\$

ГДЕ? WWW.STARTMASTER.RU

GENICA USB-ПЫЛЕСОС

Миниатюрный USB-пылесос от Genica, недавно появившийся на рынке, справится с чисткой оргтехники куда лучше домашнего пыле-

соса или тряпки. Стоило нам подсоединить его к USB-порту, как ощутимый всасываю-

клавиатуре, могут вызывать даже потерю зрения... Нам ни о чем подобном доподлинно не известно, но в любом случае временами чистить компьютерные детали имеет смысл хотя бы из соображений эстетических.



щий поток очистил клавиатуру от забившихся крошек и пыли. Бытует мнение, что микробы, живущие в

В комплекте с пылесосом поставляются две насадки — обыч-

ный «хоботок» и щетка. Для чистки внутренностей компьютера удобнее пользоваться щеткой, но будьте осторожны: не допустите попадания ее волосков в какой-либо вентилятор, иначе чистка компьютера закончится поездкой в гарантийный отдел.

Естественно, USB-пылесос работает только при включенном компьютере. Для очистки пылесоса от грязи достаточно разобрать его и вытряхнуть накопившуюся пыль.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Источник питания:

порт USB

Вес:

69 грамм

СКОЛЬКО? 10\$

ГДЕ? WWW.OLDI.RU

CREATIVE WIRELESS HEADPHONES SL3100

Провода уже изрядно надоели своим нежеланием скрываться из виду. Сети, клавиатуры, джойстики и мышки в большинстве своем успели избавиться от лишних проводов — настал черед акустических систем и наушников. Creative представила беспроводные наушники SL3100, использующие интерфейс Bluetooth для передачи данных, радиус действия — до 10 метров.

Дужка SL3100 рассчитана на ношение на верхней части

шеи. Прилегающие к уху подушечки подстраиваются



под его форму, но удостовериться, что конструкция подходит, все же стоит — вещь не дешевая.

SL3100 можно подключить как к компьютеру, так и к любому мобильному устройству, например, плееру — передатчик компактный, и его можно спокойно носить в кармане брюк. Creative утверждает, что наушники совместимы со всеми плеерами производства этой фирмы. Мы же шагнем дальше и добавим, что, вообще говоря, нет препятствий для использования SL3100 с любым другим плеером или сотовым телефоном. Главное, чтобы был 3,5-миллиметровый ау-

диоразъем, классический для звуковых карт и плееров.

Регулятор громкости и выключатель расположены на самих наушниках, так что лезть в карман не придется. В жестких условиях эксплуатации наушники проработают 8 часов. Ну, а когда разрядились — поможет зарядное устройство из комплекта поставки.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Bluetooth:

версия 1.2

Профили:

A2DP, AVRCP

Батарея:

Li-Ion

Рабочая частота:

2,4-2,4835 ГГц

Соотношение сигнал-шум:

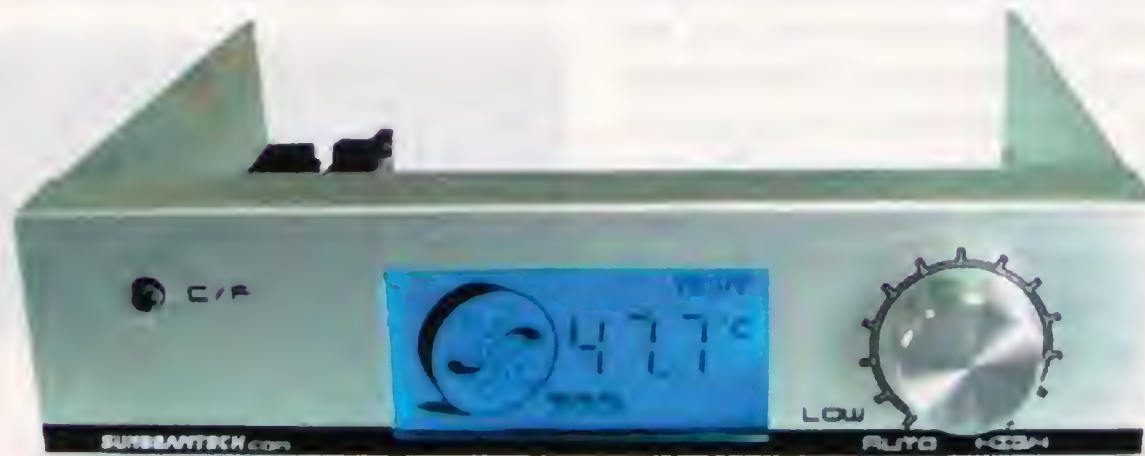
85 Дб

СКОЛЬКО? 110\$

ГДЕ? WWW.CREATIVE.RU

SUNBEAM NUUO POWER SUPPLY 550W

Энергопотребление компьютеров растет. Уже появились 1000-ваттные блоки питания, ну, а у нас побывал не настолько мощный, но не менее амбициозный представитель семейства NUUO фирмы Sunbeam.



NUUO Power Supply 550W можно без натяжки назвать новаторским: блок имеет модульное строение. То есть, все кабели (кроме питания материнской платы) отсоединяются от корпуса — ненужные провода больше не будут клубиться в систем-

ном блоке. Все кабели экранированы от электрических наводок и снабжены выступами, потянув за которые, их легко отсоединять от устройств. В комплекте поставки мы нашли все необходимое, включая четыре кабеля питания для SATA-устройств и внешнюю панель.

Два вентилятора (120 мм и 80 мм), установленные в корпусе блока, создают воздушный поток, который эффективно охлаждает компоненты устройства и выдувает горячий воздух за пределы компьютера.

Выносная панель устанавливается в 3,5-дюймовый отсек. На ней установлен ЖК-дисплей и поворотный регулятор. Первый показывает температуру и скорость вращения вентилятора, с помощью регулятора можно менять его обороты. Установленный в положение Auto, он будет автоматически изменять скорость работы вентилятора в зависимости от показаний термодатчика.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Максимальная мощность:

550 Вт

Вентиляторы:

80 мм (1200-2500 об/мин) и 120 мм (850-1700 об/мин)

Вес:

3,2 кг

СКОЛЬКО? 115\$

ГДЕ? WWW.PCDESIGN.RU





СОБЕРИ МЕНЯ!

ЧАСТЬ 4. ВЫБИРАЕМ ВИДЕОКАРТУ

Главное звено любой видеокарты — графический процессор (GPU). Назван он «процессором» не зря. Как и центральный (CPU), графический процессор считывает данные из памяти, обрабатывает их и записывает результат обратно в память. Память у графических процессоров отдельная — она находится на видеокарте. Иногда, правда, GPU может использовать и оперативную память ПК, но это неэффективно по скорости.

Трехмерную графику выводили десять и даже двадцать лет назад. Тогда на расчет каждого кадра могли уходить сутки. Сегодня благодаря мощным центральным и графическим процессорам каждую секунду на экран монитора выводятся десятки кадров. Удивительно не то, что мы можем видеть трехмерную картинку, а то, что она просчитывается в реальном времени.

До появления графических ускорителей вычислением трехмерной графики занимался центральный процессор. Он универсален и может без труда рассчитывать хоть изображения, хоть физику, хоть что угодно еще. Но когда алгоритмы обработки 3D-изображений, с одной стороны, усложнились, с другой — пришли к определенным стандартам, встал вопрос о вынесении их в отдельный блок. В итоге в компьютер добавили специализированный графический процессор. Он одновременно решил две задачи: ускорил обработку трехмерных изображений и разгрузил CPU от массы однотипных вычислений.

ЧТО ТАКОЕ ТРЕХМЕРНАЯ ГРАФИКА?

Монитор показывает плоскую картинку. Вне зависимости от того, что на ней изображено, она априори двумерна: объем додумывает только наш мозг. В любой трехмерной игре мы видим на экране набор из тысяч треугольников (полигонов), покрытых текстурами. Оба глаза видят одно и то же, поэтому практически вся со-

временная 3D-графика, по сути, носит приставку «псевдо». Убрать эту приставку можно только в том случае, когда картинка будет формироваться для каждого глаза индивидуально. Нарботки в этом направлении есть, но они далеки до массовой реализации.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: каждый глаз человека видит двумерную картинку, а мозг, сопоставляя информацию, строит в воображении некую объемную модель. Тогда почему же мир разительно не меняется, если, допустим, закрыть один глаз? Причин тому две. Во-первых, стоит лишь слегка пошевелиться, как мозг, проанализировав два разных кадра, мгновенно определяет, какие объекты дальше, а какие — ближе, тем самым восполняя отсутствующий стереоэффект. А во-вторых, мозг помнит типичную окружающую обстановку и способен воссоздать ее по памяти или додумать, имея в распоряжении плоский кадр с узнаваемыми элементами, позволяющими построить перспективу.

Но это — что касается монитора. Мир самой игры честно используют три оси, а то, что мы видим на экране, — его проекция на плоскость. Компьютер вычисляет изменение полноценного трехмерного мира, реагируя на действия игрока или поведение объектов в игре, после чего формирует картинку. Эта операция повторяется по много раз в секунду, а монитор раз за разом показывает новые кадры.

Процесс вывода трехмерной модели на экран можно условно разделить на две части — геометрическую (вершинную) и пиксельную. В геометрической проводятся математические расчеты над трехмерными объектами, состоящими из вершин и образованных ими граней. В ходе таких расчетов определяется, как эти объекты расположены по отношению к зрителю, перекрывают ли они друг друга, не выходят ли за пределы видимой об-

ласти и т.п. Наконец, 3D-мир превращается в 2D-картинку путем простейшего преобразования координат.

Объекты трехмерного мира покрываются текстурой. Логично, что текстура видна только при наличии освещения. Не будет света, и мир превратится в картину Малевича. Иначе говоря, помимо нанесения текстур на грани видеокарта отвечает за обработку источников света. К слову, видеокарты пока не умеют просчитывать освещение по методу трассировки лучей (Ray Tracing), когда прослеживается ход всех лучей от всех источников света. Математически это задача несложная, но требует массы громоздких вычислений, и для работы алгоритма в реальном времени мощностей пока не хватает. Но это уже не за горами.

Кроме вышеперечисленного видеокарты умеют отображать еще некоторые типичные игровые объекты: кривые поверхности, воду с преломлением и отражением, туман и т.д.

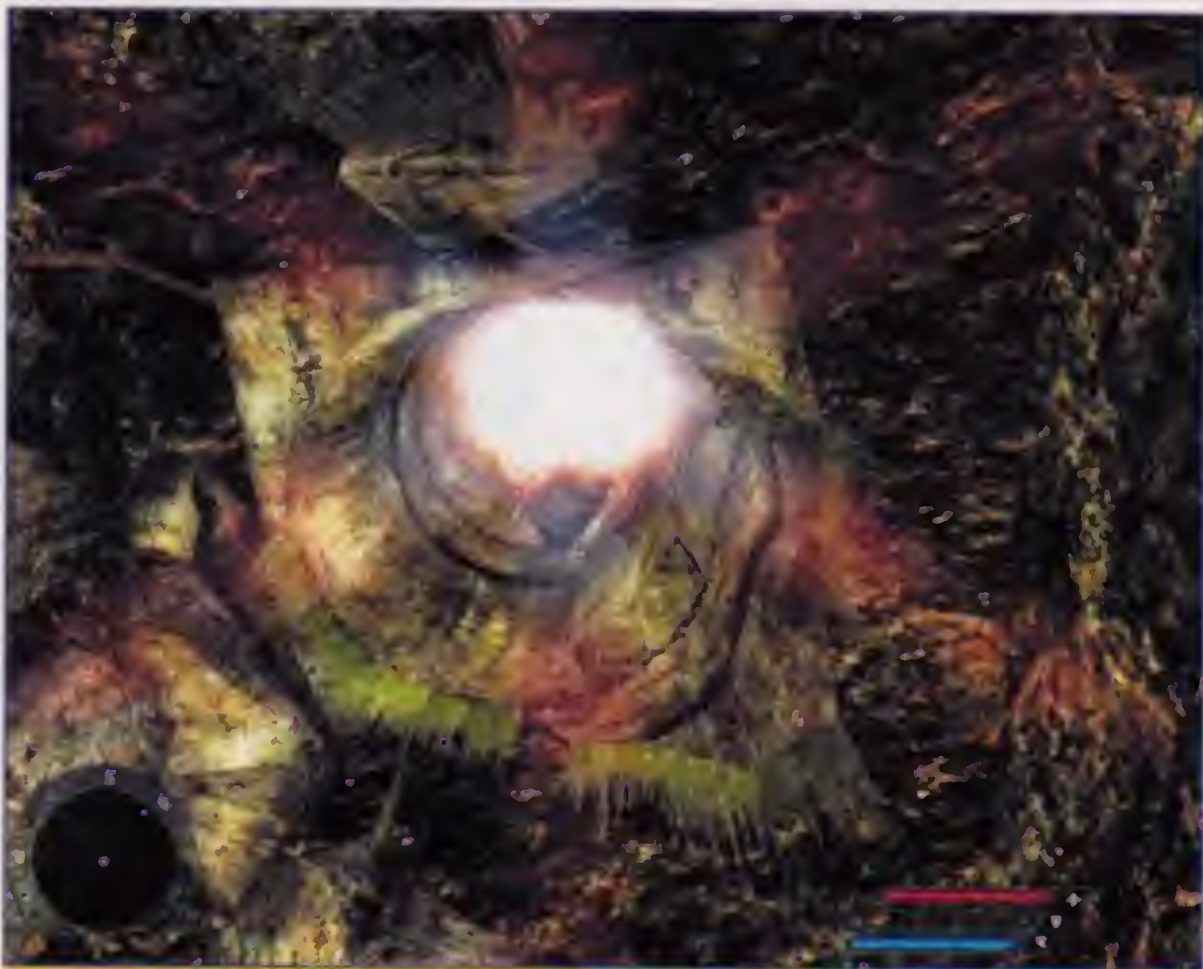
СПАСИТЕЛЬНЫЕ ШЕЙДЕРЫ

Давно прошли те времена, когда программист напрямую уп-

равлял аппаратурой. Сейчас это не то что не нужно, а попросту невозможно — операционная система не пустит внешнюю программу к аппаратным ресурсам. Вместо этого есть Application Programming Interface (API) — своеобразное промежуточное звено между программой и железом; в нашем случае — между игрой и видеокартой. Благодаря стандартному языку разработчикам игр практически не приходится беспокоиться, какая видеокарта стоит у пользователя. А пользователю, в свою очередь, не нужно проверять длинный список совместимых видеокарт у конкретной игры. Кто помнит, в начале 90-х было и такое.

Еще одна инстанция на пути к видеокарте — драйвер. Он перекодирует типизированные команды API в собственные и дальше колдует на пару с видеокартой. В это таинство производители графических чипов никого не допускают. Как и в детали архитектуры GPU. К сожалению, в отличие от центральных процессоров, производители GPU могут скрывать архитектуру, отсылая разработчиков к API. Здесь и всплывает важное отличие графических процессоров от ЦП: с последними программы общаются напрямую, а с видеокартой только через драйвер. Не стоит удивляться, если с новым драйвером игра заработает быстрее, медленнее или совсем по-другому. Это лишь означает, что в драйверах появились новые оптимизации.

На заре появления 3D-ускорителей массово использовались два API: Glide от 3dfx и OpenGL



Шейдеры преобразили современные игры, позволив программировать графический процессор напрямую.

от команды независимых разработчиков. Первый стандарт умер вместе с компанией-изобретателем. Второй жив и относительно неплохо себя чувствует. Наконец, вездесущая Microsoft предложила свой API — Direct3D (входит в пакет DirectX). Набор команд много раз изменялся и сегодня достиг девятой версии, которая, к слову, лежит на каждом DVD нашего журнала. Драйвера современных видеокарт поддерживают и Direct3D, и OpenGL.

Возникает вопрос: почему Direct3D так часто менялся? Дело в том, что ускорители за последние десять лет бурно развивались — разработчики внедряли одну функцию за другой. Появились эффекты, новые виды фильтрации текстур и т.п. Но что значат новые функции, если их не поддерживают ни игры, ни API? Вот и пошла гонка вооружений. Каждая последующая версия Direct3D получала все новые и новые функции. Постоянно увеличивать их число можно, но использовать все это разнообразие будет затруднительно. Выход был найден: разработчикам игр дали возможность программировать GPU напрямую, отсылая в чип небольшие программы на специальном языке. Эти программы и называются шейдерами. Они делятся на два вида — вершинные и пиксельные. На сегодняшний день новые видеокарты поддерживают Shader Model 3.0. Благодаря шейдерам программисты могут создавать эффекты, о которых раньше можно было только мечтать. Например, правдоподобный мех или реалистичную воду. Старые эффекты также можно задействовать через шейдеры.

■ РЕКОМЕНДУЕМ. чаще обновляйте драйверы. В новых версиях вы можете получить выигрыш в производительности и качестве, а также разрешение проблем с некоторыми играми. Но на всякий случай держите под рукой прошлую, проверенную версию. Нет-нет, да и выйдет в свет кривой драйвер — всегда стоит иметь возможность откатиться назад.

ХИТРЫЕ ИГРЫ

Часто приходится слышать: «На моей видеокарте идет и DOOM 3, и Far Cry, зачем мне ее менять?» Все дело в хитрых (умных) играх. Встаньте на место разработчика. Ему нужно продать продукт, при этом обеспечить высокое качество на мощных картах и сделать так, чтобы игра шла и на дешевых видеокартах, даже интегрированных в системную плату. Поступают они следующим образом: в игру вводится несколько путей кода, которые ра-

ботают в зависимости от видеокарты. На старых моделях будет выполняться максимально облегченный код, без теней и многих других эффектов. Да, игра пойдет на слабой видеокарте, но в каком качестве? Бывают и такие заявления: «Какие там красоты в Far Cry? Тот же Quake III Arena гораздо красивее». А потом оказывается, что говорящий пытался играть в Far Cry на GeForce 4 MX, которой просто не по силам вытянуть нормальную картинку в относительно требовательной игре.

Если же видеокарта поддерживает все современные технологии, игра включает свои возможности по максимуму. Поток кода выбирается самый «тяжелый» и красочный по эффектам. Частично настройками качества можно управлять в меню игры, но не всегда. Выбрать тот или иной код вы не сможете.

УЛУЧШАЕМ КАЧЕСТВО!

Владельцы достаточно мощных видеокарт могут повысить качество, включив в драйвере или игре некоторые функции. Опишем самые популярные из них.

Анизотропная фильтрация (AF). Улучшает качество текстур, находящихся в 3D-мире под углом к зрителю. Возьмите лист бумаги и положите его перед собой. Передний край окажется шире, задний уже. Если же на лист нанесена текстура, то ее тоже необходимо изменить. Собственно, этот процесс и называется фильтрацией. Сначала видеокарты использовали билинейную фильтрацию, затем появилась трилинейная и анизотропная. Последняя — самая качественная, но и самая требовательная. Причем у AF есть уровни качества: от 2х до 16х. Анизотропную фильтрацию проще всего оценить по качеству вывода пола или земли. Попробуйте поиграть без анизотропной филь-

рации, потом включите максимальный уровень. Разница будет очевидна.

Полноэкранное сглаживание (Full Screen Anti-Aliasing, FSAA). Позволяет избавиться от характерных «лесенок» на границах объектов. Как мы уже отмечали, объемный мир переносится на двумерный экран компьютера. У него, у экрана то бишь, есть определенное разрешение. А еще вернее — у него есть размеры в точках, например, 1280x1024. Если мы возьмем вертикальную или горизонтальную линию, на экране она будет выглядеть ровно. Проблемы начинаются, если линия идет под углом: появляется «лесенка». Чем мельче точки и чем их больше, тем уступы менее заметны, но они есть. В большинстве случаев лучше включить FSAA, который уберет «лесенки», добавляя в промежутках между «ступеньками» пиксели промежуточного цвета между линией и фоном.

Если игра при включенном сглаживании превратилась в слайд-шоу, стоит поэкспериментировать с настройками. У FSAA тоже есть уровни — от 2х до 8х. FSAA можно включить как в самой игре (если есть), так и в драйвере.

Мягкие тени (Soft Shadows). Эту функцию можно увидеть лишь в самых современных играх. Единственный более-менее известный пример на сегодняшний день — F.E.A.R. С Теперь они не черно-белые, словно вылили ведро краски, а плавные, с размытыми контурами. Включение мягких теней может «поставить на колени» даже самую мощную видеокарту. Владельцам дешевых видеокарт про этот спецэффект можно забыть.

Высокий динамический диапазон (HDR). Сюда относят многие эффекты освещения, повышающие визуальный реализм в игре. Грубо говоря, HDR-эффект просчитывает освещение с высокой точностью. Картинка получается красочной и сочной. Многие современные игры поддерживают HDR — Half-Life 2: Lost Coast, Far Cry, Splinter Cell: Chaos Theory, Serious Sam 2. Но, опять же, требуется производительная видеокарта.

PCI EXPRESS X16 ИЛИ AGP?

Видеокарты (кроме интегрированных или совсем уж экзотических) подключаются к материнской плате через разъем AGP или PCI Express x16. AGP

— это, по сути, расширение PCI. Несмотря на то, что парк компьютеров с AGP-картами все еще огромен, а производители еще предлагают модели под этот разъем, он все же постепенно сходит со сцены. PCI Express x16 — новый интерфейс для графики, обладающий рядом преимуществ. В первую очередь это высокая пропускная способность. В одну сторону — 4 Гбайт/с (PCIe x16). Шина PCIe позволяет одновременно вести прием и передачу данных. Для сравнения, пропускная способность AGP 8х составляет 2,1 Гбайт/с.

Впрочем, на практике ощутимой разницы в производительности между AGP- и PCIe-картами нет. Если вы обновляете систему, то переход на PCIe x16 не всегда оправдан. Ведь потребуются замена и материнской платы. Но если ее нужно менять в любом случае, лучше перейти на PCI Express.

Переход на PCI Express принес еще одно веяние — возможность объединить две видеокарты на одной плате (NVIDIA SLI, ATI CrossFire).

ОБЪЕМ И ХАРАКТЕРИСТИКИ ПАМЯТИ

Сегодня большое внимание уделяется графическим процессорам, а память незаслуженно забыли. Зря. На каждой видеокарте установлена видеопамять, с которой работает GPU. Важен ее объем. На данный момент вполне достаточно 128 Мбайт, большинство выпускаемых карт все чаще комплектуются 256 Мбайт памяти, встречаются уже и на 512, но это скорее на перспективу, чем для непосредственного использования.

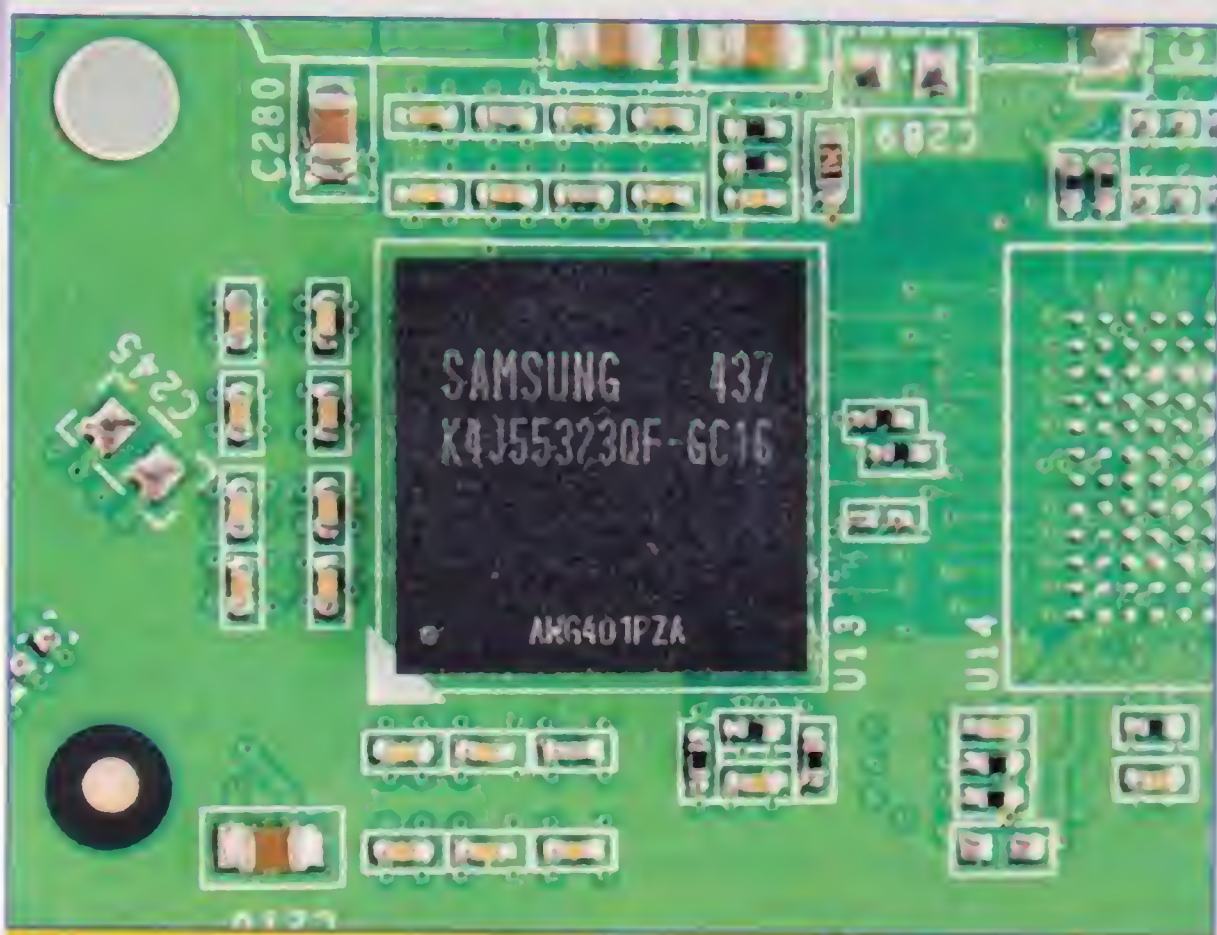
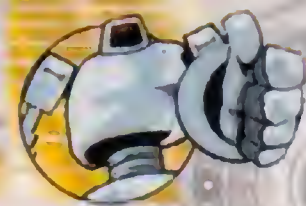
Какое-то время назад появились видеокарты с приставкой NVIDIA TurboCache и ATI HyperMemory. Это дешевый, но далеко не лучший вариант. Их оснащают небольшим количеством встроенной памяти, в случае нехватки используется часть оперативной памяти ПК. Общение с ней происходит существенно медленнее. При этом на коробке пишут о 128 Мбайт, хотя физически установлено гораздо меньше.

Кроме объема важна ширина шины памяти. Как правило, она составляет 256 или 128 бит. У самых дешевых карт этот показатель может быть урезан до 64 бит. Чем шире шина, тем быстрее происходит работа с памятью.

Наконец, важна частота — чем выше, тем лучше. Память можно разогнать с помощью специальных программ и даже драйверов. На максимальную скорость влияют задержки памяти, указываемые в миллисекундах. Чем она меньше, тем большую частоту можно задать.



У всех наклонных линий есть характерные «лесенки». Включив полноэкранное сглаживание, от них можно избавиться.



→ Объем памяти важен, но не менее важна и ее скорость.

ПИКСЕЛЬНЫЕ И ВЕРШИННЫЕ КОНВЕЙЕРЫ

Как мы уже отмечали, производители чипов тщательно скрывают их архитектуру. Потребителям они выдают информацию, прошедшую через отдел маркетинга: число пиксельных, вершинных конвейеров, количество различных операций в секунду и т.д. Конвейеры часто называют блоками, группируют их, но это не принципиально. Конечно, число функциональных блоков — важный параметр, но не главный. Гораздо больше значит внутренняя архитектура, которая, как уже было упомянуто, обычно держится в секрете.

у современных графических процессоров число конвейеров достигает 48. Но это не значит, что в игре вы получите в 12 раз большую скорость, чем с четырьмя.

ДВЕ ВИДЕОКАРТЫ ИЛИ ОДНА?

2006 год можно назвать годом параллельных вычислений. Касается это и процессоров, и видеокарт. ATI и NVIDIA представили технологии, которые дают возможность объединить две видеокарты — CrossFire и SLI соответственно. Кроме двух карт понадобится материнская плата с двумя разъемами PCIe x16 и поддержкой той или иной технологии.

У ATI она реализована следующим образом: есть мастер-карта с чипом смещения картинки. Вторую карту можно купить

обычную. Соединяются они с помощью внешнего кабеля. Недавно стало возможным включать режим CrossFire на двух картах младшего или среднего уровней без кабеля. Увы, производительность из-за этого падает.

NVIDIA для SLI использует мост, соединяющий карты.

М о ж н о

→ С появлением PCIe x16 стало возможным объединять сразу две видеокарты.

включить SLI и без него, но производительность, опять же, упадет. С появлением новых версий драйверов стало возможным объединять видеокарты разных производителей. Ранее нужны были две абсолютно идентичные платы для корректной работы (включая версию BIOS). Есть необычные карты, реализующие SLI самостоятельно, — на них установлено сразу два чипа. Та-

кие модели не часто можно увидеть в продаже.

Оправдывают ли себя эти технологии? Однозначного ответа нет. С одной стороны, в 2006 году число игр, выигрывающих от SLI/CrossFire, увеличится. С другой, разработчики графических чипов сумасшедшими темпами меняют одно поколение GPU за другим, повышая планку производительности каждые полгода. И стоит ли усложнять систему двумя видеокартами — большой вопрос.

КАК ОЦЕНИВАТЬ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

Как оценить производительность видеокарты? Ответ вроде бы очевиден: берем карту, смотрим результаты в играх — частоту кадров (fps). Но не все так просто.

Игры используют разные потоки кода для разных видеокарт. Качество изображения будет разным, и частота кадров у худшей платы может оказаться даже выше. Скорость в играх стоит сравнивать только между

анизотропную фильтрацию, сглаживание, мягкие тени, HDR-освещение и т.п.

Оценивая частоту кадров, обращайте внимание не только на среднее и максимальное число fps, но и минимальное. Средняя частота кадров позволяет оценить скорость в целом, но необходимо знать, как система покажет себя в сложных сценах. Именно в них мы встречаемся с «тормозами».

Наконец, скажем пару слов о специализированных тестовых пакетах типа 3D Mark. Их любят, к ним прислушиваются, но следует помнить, что все эти тесты — синтетические и не могут в полной мере отражать действительность. Кроме того, производители учитывают их специфику при разработке драйверов, всеми силами добиваясь высоких показателей в результатах тестов.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В нашем обзоре мы специально не упоминали конкретные модели видеокарт или графических процессоров. Производители штампуют новые поколения столь быстро, что в них порой путаются не только потребители, но и продавцы. Кроме того, мы не случайно оставили в стороне противостояние ATI и NVIDIA. Оно продолжается вот уже не первый год и все м

порядком надоело, но при этом продукция обеих компаний заслуживает внимания.

Перед выбором той или иной модели стоит поискать в интернете актуальные обзоры, а также графики тестов в различных играх. Постарайтесь найти не только средние значения частоты кадров в секунду, но и ее минимум/максимум. Если карта будет «проседать» в некоторых сценах, то «тормоза» в игре будут.

Сравнивать производительность нужно среди карт с близкими функциями и возможностями, потому как для принципиально разных алгоритмов разница в выдаваемой частоте кадров не может выступать критерием оценки качества.

ЛКИ

ТРИ степени
ЗАЩИТЫ

ТРИ степени
СВОБОДЫ



ANTI-SPAM
ANTI-HACKER
АНТИВИРУС PERSONAL



Kaspersky Personal Security Suite - новый продукт от Лаборатории Касперского, который выводит защиту Вашего компьютера на качественно иной уровень. Это интегрированное решение способно противостоять вирусам любых модификаций, спаму и хакерским атакам. Максимальная защита поддерживается самой быстрой в мире реакцией на угрозы всех видов и ежечасными обновлениями антивирусных баз.

лаборатория
КА(П:Р(КОГО

тел. (495) 797-87-00 www.kaspersky.ru



В предыдущих статьях рубрики «Вокруг игры» было достаточно информации для того, чтобы сделать сайт и достойно его оформить. Однако компактный код и привлекательный дизайн — это еще далеко не все... Давайте немного уклонимся от рассмотренного в отдельной статье вопроса «Как сделать сайт» и попробуем дать ответ на предшествующий ему вопрос — «Зачем делать сайт?».

Если вы выкладываете в сеть информацию — вы делаете это затем, чтобы кто-то ее прочел. Возможно, она предназначена только вашим близким друзьям — тогда эта статья вам не пригодится. Но если вы надеетесь, что совершенно незнакомые люди будут приходить к вам и пользоваться содержимым сайта, — тогда нужно как-то дать им знать, что ваш сайт заслуживает внимания.

Как это сделать? Конечно, если вы располагаете избытком денег, можно вешать рекламу на популярных сайтах, в журналах, в автобусах и даже на урнах. Но все это влетит в преизрядную копеечку, а между тем...

Согласно исследованию британской компании Forrester Research, четыре пятых всех пользователей интернета находят желаемое с помощью поисковых систем. Другими словами, будущему посетителю вашего сайта нет нужды искать рекламу где бы то ни было, он обычно ее просто пропускает мимо своего внимания. Все, что нужно, он найдет в поисковике.

Оптимизация сайта (продвижение сайта, раскрутка сайта, SEO — Search Engine Optimization) — это ряд приемов, направленных на достижение первых позиций в поисковых системах.

В рунете есть пять поисковых сайтов, за рейтинг на которых стоит побороться. Вот свежая статистика заходов с поисковых машин по материалам Rax.ru:

- Яндекс — 51,4%
- Рамблер — 20,5%
- Google — 17,3%
- Search.Mail.ru — 4,7%
- Апорт — 1,7%

Если вы работаете еще и на мировую аудиторию, а не только на русскоязычную — тогда главное внимание придется уделить Google, это более 60% мировой аудитории.

На данном этапе развития поиск в интернет — это скорее искусство, чем наука. И все же есть определенные закономерности в поведении пользователей и функционировании поисковых



Как «раскрутить» сайт

систем, учитывая которые, вы можете рассчитывать на успех в продвижении своего ресурса. В этой статье я расскажу вам о таких закономерностях, часть из которых будет показана на примере конкретного сайта, посвященного четвертой части «Цивилизации»: www.civilization4.ru. Наша задача сделать так, чтобы рядовой пользователь мог с легкостью выйти на продвигаемый нами сайт в поисковых системах.

■ ЭТО ВАЖНО: одним из определяющих факторов при раскрутке считается уровень конкуренции в выбранной тематике сайта. Например, по запросу «кондиционеры», наиболее любимому в профессиональном сообществе, оптимизировано восемь (!) страниц поиска Яндекса. Сайты же о Civilization можно пересчитать по пальцам, а посвященных четвертой части — вообще нет. Совсем по-другому обстояли бы дела, если бы мы делали портал о Counter-Strike.

АНАЛИЗ

В первую очередь перед нами стоит задача построения ядра ключевых фраз на основе содержания сайта и анализа поискового спроса. В дальнейшем эту информацию мы будем использовать для коррекции текстов, аннотаций в каталогах, а также создания новых разделов и страниц.

В рунете существуют два сервиса, которые позволяют провести анализ поискового спроса: это Яндекс-директ (www.direct.yandex.ru) и Рамблер-ассоциации (adstat.rambler.ru/wrds).

КЛЮЧЕВЫЕ ФРАЗЫ

Если вы никак не можете найти счастье, возможно, вы просто ищете не по тому ключевому слову.

Станислав Кац

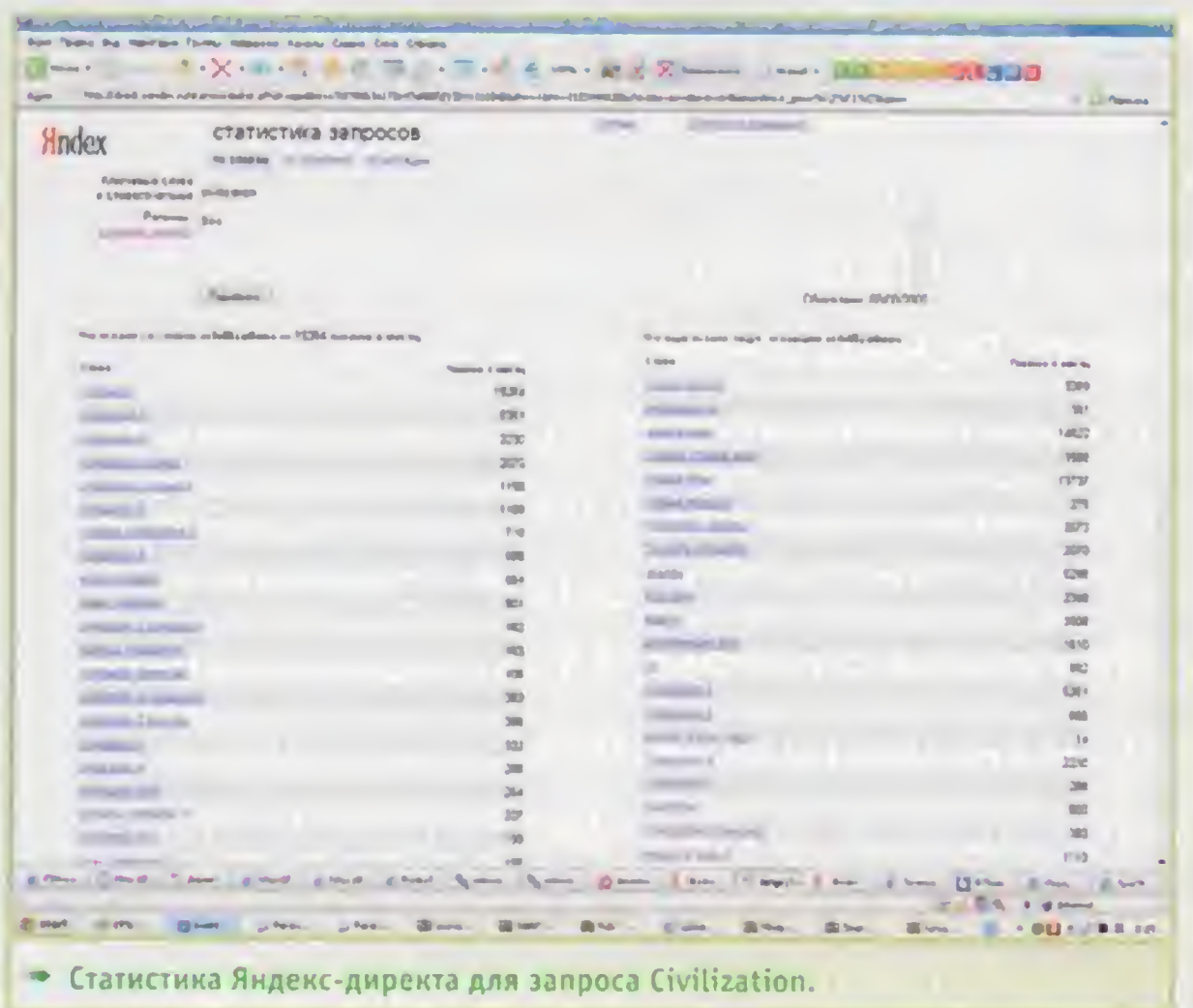
■ СЛОВАРИК: релевантность — это мера соответствия найденного документа запросу, сделанному пользователем поисковой системе.

Логично предположить, что в тексте, содержащем информацию о каком-либо понятии, это понятие будет часто упоминаться. Поисковые системы учитывают этот факт, и чем больше раз слово было найдено в документе, тем релевантнее оно становится по отношению к запросу пользователя. Обычно тексты документов пишутся с ориентировкой на несколько ключевых слов, каждое из которых упоминается в соотношении, близком к 3-7%. Слова, встречающиеся в тексте с большей частотой,

могут быть восприняты поисковыми системами как попытка обмана — поэтому следует быть предельно аккуратными, чтобы не получить «бан».

■ СЛОВАРИК: «бан» — это способ наказания сайта модератором поисковой системы, который состоит в его запрещении к индексации и удалению из базы. Какие бы усилия ни были вложены в оптимизацию сайта, после такого ни одного посетителя из данной поисковой системы не придет.

Ключевые слова должны подбираться с учетом частоты их использования при поиске информации. Как правило, человек вводит первые пришедшие ему в голову слова. Поисковая система в ответ на нечеткий запрос выдает адреса сайтов, релевантных запросу, и дальнейший поиск информации пользователь ведет уже самостоятельно. Например, запрос пользователя «телефон» на



ПОЛЕЗНЫЕ ССЫЛКИ

203

flash mob — 31

флэшмоп — 3

флешмоп — 1

Кроме явно неверных запросов («флэшмоп», «флешмоп») существуют и неоднозначные из-за транслитерирования слова flashmob в русскую речь: «флешмоп» или же все-таки «флэшмоп»? Возможно, ради новичков стоило бы оптимизировать определенные страницы сайта под каждый запрос, даже неправильный с точки зрения написания. О том же flashmob'e большинство узнают на улицах и пишут так, как услышали.

КРИТЕРИИ РЕЛЕВАНТНОСТИ

ТЕКСТ

Содержание документа оценивается поисковой системой по двум основным характеристикам: расположение искомого текста на странице и частота появления слова из запроса. Что касается расположения текста на странице, то больший вес имеют слова, расположенные ближе к началу документа и предложения. Кроме того, поисковые системы ценят точное вхождение искомой фразы в текст. Выходит, что, несмотря на поддержку морфологии отечественными поисковыми сервисами, все же предпочтительно, чтобы слова из запроса в тексте были в той же форме, что и в самом запросе. Особенно это касается Рамблера и Google (последний русской морфологии не поддерживает).

Как я уже отмечал, важным критерием считается плотность ключевой фразы в документе. Но ведь разные слова в русском языке имеют разные частоты употребления, поэтому *точные* цифры, после которых вашу работу по оптимизации текста могут посчитать за поисковый спам, неизвестны. Советую при употреблении слов на странице руководствоваться прежде всего здравым смыслом — пользователю должно быть удобно читать текст, иначе он точно не придет на эту страницу второй раз.

Элементы форматирования

Поисковые системы повышают релевантность документа конкретным запросам, если в тексте слова запроса выделены (тэги ****, ****, **<i>**, ****) или содержатся в заголовке (**<h1>**, ..., **<h4>**).

Использование тэгов смыслового выделения **** и **** предпочтительнее, чем тэгов только визуального выделения **** и **<i>**. Но при этом тэг **** имеет больший вес, чем тэг ****. Учитывая, что тэги **<i>** и **** игнорируются поисковой системой Апорт, предлагаю использовать для выделения только ****.

Всегда делайте подписи к картинкам в параметре alt тэга ****. Например:

```

```

Кроме дополнительного упоминания ключевой фразы, теперь еще

и пользователю будет комфортнее в случае, если он отключил показ картинок, так как на месте изображения будет выведен указанный альтернативный текст. К тому же не стоит забывать о сервисе поиска по картинкам, с помощью которого ваш ресурс может получить некоторый приток посетителей.

Следите за объемом текста на страницах. Чем длиннее документ, тем менее заметны в нем будут слова, заданные в запросе, и, следовательно, ваша страница будет ниже в результатах поиска при прочих равных критериях. Старайтесь разбивать длинные документы на более короткие. Также советую использовать для форматирования абзацев тэг **<p>**.

Служебные тэги

Наибольший эффект из служебных тэгов дает содержимое мета-тэга **title** — заголовка страницы, содержание которого отображается не на самой странице, а в браузере. К тексту внутри этого тэга применимы два правила, которые справедливы и для текста документа вообще:

- больший вес имеют слова, расположенные ближе к началу;
- эффективно точное вхождение искомой фразы.

Содержимое используется для показа в результатах поиска — поэтому следует позаботиться о яркой и лаконичной титульной фразе. Яндекс индексирует до тысячи слов мета-тэга **title**, однако сотрудниками поисковой машины рекомендуется прописывать в тэге 20-25 слов. Еще один важный момент — не забывайте разным страницам сайта давать индивидуальные титульные фразы.

Мета-тэги **keywords** и **description** были придуманы для описания содержимого web-страницы с целью облегчения функционирования поисковых систем. Все прекрасно работало, пока эти тэги не стали использовать для обмана поисковых сервисов с целью получения большого количества посетителей. Поисковые системы были вынуждены практически полностью исключить из рассмотрения при индексировании страниц рассматриваемые мета-тэги. Так, Рамблер и Google при ранжировании документов их игнорируют вообще. Однако Google использует содержимое мета-тэга **description** при построении фрагментов текста, содержащих слова из запроса, которые отображаются рядом со ссылкой на документ в результатах поиска. В некоторых случаях до двухсот первых символов содержимого **description** могут появиться и в результатах поиска Яндекса в качестве аннотации к ссылке. Кроме того, Яндекс учитывает первые 50 слов поля **keywords** и только те из них, которые встречаются в основном тексте страницы (причем повторы слов игнорируются), хотя эффект от этого крайне мал.

Вот тэг **keywords** продвигаемого нами www.civilization4.ru:

civilization 4 civ4 civilization iv civ iv цивилизация 4 игра форум новости информация советы моды до-полнения карты патчи прохождение коды секреты скриншоты обои скачать сообщество игроков чемпионата турниры фан сайт портал russian community сид мейер sid meier firaxis games take-two Interactive 2K atari пошаговая стратегия игра

■ **ЭТО ВАЖНО:** не следует забывать и о том, что поисковые машины накладывают ограничения на индексированный объем документа. Например, Рамблер индексирует только первые 200 килобайт.

ИНДЕКС ЦИТИРОВАНИЯ

В книгу своей жизни желательно включить настолько яркие страницы, чтобы на них постоянно ссылались потомки.

Георгий Александров

Индекс цитирования (ИЦ) — принятая в научном мире мера значимости трудов какого-либо ученого. Величина индекса определяется количеством ссылок на этот труд (или фамилию) в других источниках. Однако для действительно точного определения значимости научных работ важно не только число ссылок на них, но и качество этих ссылок. Так, на труд может ссылаться авторитетное академическое издание, популярная брошюра или развлекательный журнал. Значимость у таких ссылок разная.

В свое время поисковая система Google заставила интернет перевернуться с ног на голову благодаря своей концепции PageRank, которая оказалась настоящим технологическим прорывом. Алгоритм поиска PageRank работает путем установления структуры сайтов во всей сети, а затем сортируя каждую отдельную страницу, основываясь на количестве и значимости ссылок на нее. Взвешенный индекс цитирования Яндекса (ВИЦ) — аналог технологии PageRank. Он определяет авторитетность интернет-ресурсов с учетом качественной характеристики ссылок на них с других сайтов. Эту качественную характеристику называют **весом** ссылки. Рассчитывается она по специально разработанному алгоритму. Большую роль играет тематическая близость ресурса к ссылающимся на него страничкам. То есть, если на сайт о Civilization 4 будет ссылаться интернет-магазин запчастей КАМАЗа, толку от этого будет немного.

Значение ВИЦ раньше отображалось на Яндекс-баре, но с конца 2002 года эта возможность стала недоступной. Объясняется это тем, что поисковая система не намерена облегчать работу оптимизаторам, часть из которых пользуется запрещенными методами. Теперь для свободного просмотра доступен только тИЦ — тематический индекс цитирования. тИЦ на результаты выдачи поисковой системы Яндекс

не влияет, а лишь призван обеспечить очередность расположения ресурсов в рубриках каталога. Кроме того, тИЦ позиционируется поисковой системой как показатель качества сайта, что может быть полезно для обычных пользователей.

Поисковая машина Рамблер рассчитывает для каждого документа коэффициент популярности. Этот коэффициент, как и алгоритм PageRank, основан на учете гиперссылок между страницами сети, однако в реализации дополнительно использовались данные о реальной посещаемости страниц, полученные от счетчика Top100. Правда, в последнее время данные о посещаемости документов оказывают все меньшее влияние на коэффициент популярности, так как счетчик не в состоянии противостоять массовым накруткам, практикуемым владельцами некоторых сайтов.

Апорт для ранжирования документов также использует модификацию классического алгоритма PageRank. Главное отличие заключается в том, что при расчете ИЦ документа Апорт учитывает только одну самую значимую ссылку со всех страниц домена второго уровня.

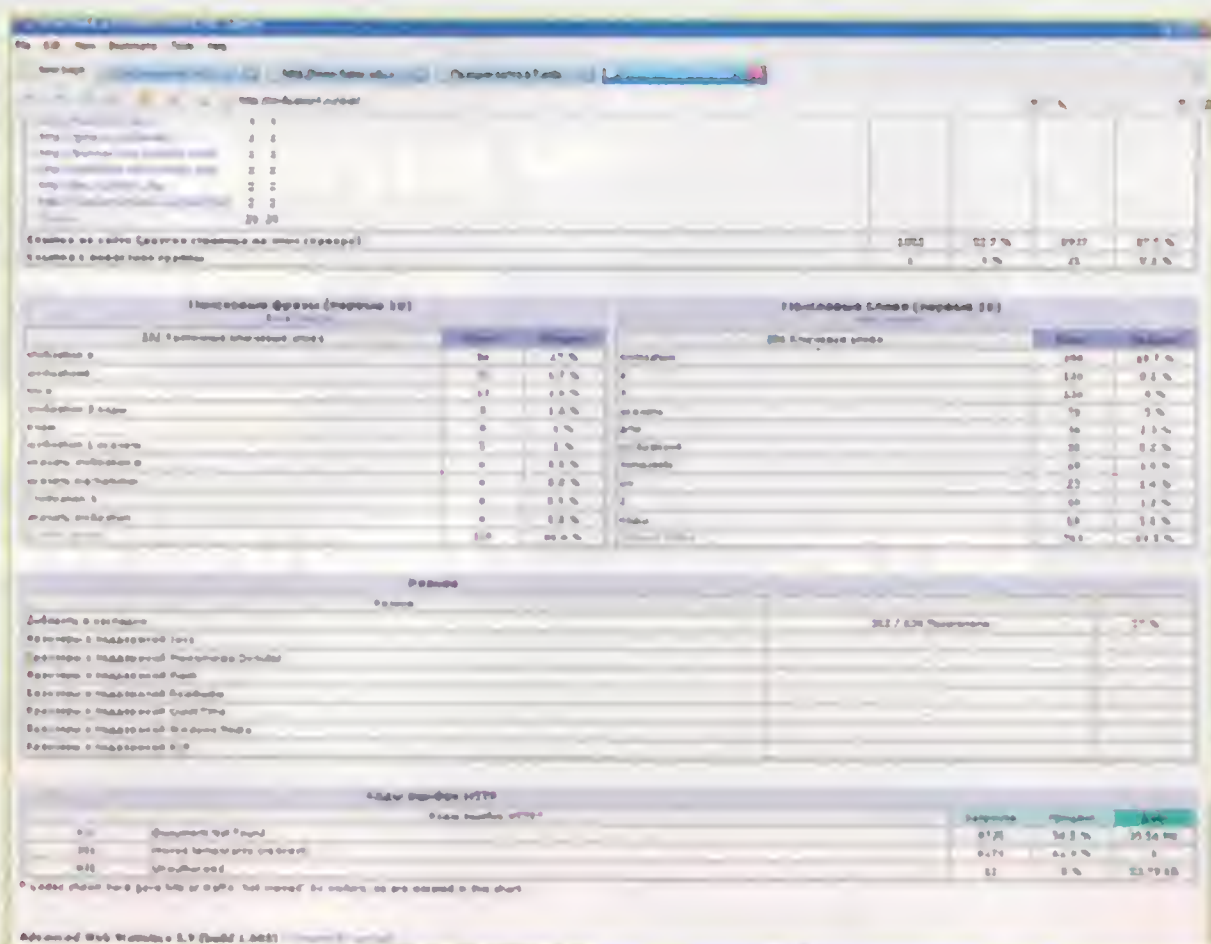
Возможно, вы заметили, что на протяжении статьи я не упоминал о свойствах, присущих поисковому сервису Mail.ru. Причина в том, что в качестве поискового механизма Search.Mail.ru использует технологию компании Google, с которой было заключено соответствующее лицензионное соглашение. Поэтому большинство замечаний, которые относятся к Google, справедливы и для поиска Mail.ru. Однако следует заметить, что оригинальный алгоритм Google несколько отличается от продаваемого компанией. К тому же существуют два важных отличия, которые зависят от деятельности самой Mail.ru по улучшению своего поискового сервиса: во-первых, это — поддержка морфологии русского языка, а во-вторых, использование информации из каталога List.ru.

ССЫЛОЧНОЕ РАНЖИРОВАНИЕ

Иногда в поисковике вдруг находится страница, в коде которой... вообще нет искомых слов. Фокус в том, как Google (и некоторые другие системы) сортирует страницы. Поисковая система использует текст в ссылке для определения того, что размещено на сайте. Этот механизм зовется ссылочным ранжированием.

■ **СЛОВАРИК:** ссылочное ранжирование — влияние текста ссылок, ведущих на документ, на релевантность этого документа запросу.

При введении этого фактора в алгоритм поисковой системы разработчики руководствовались здравым соображением, что если кто-то ссылается на страницу с текстом, то,



→ **loganalyzer.jpg:** Благодаря лог-анализатору видно, сколько было совершенных заходов с поисковых систем и по каким запросам.

значит, с некоторой долей вероятности этот текст содержится на странице. Причем чем больше таких ссылок, тем выше эта вероятность. Значит, мне следовало бы позаботиться, чтобы на наш сайт выставляли ссылки вида `Civilization 4` или с другими ключевыми фразами.

НАРАЩИВАНИЕ ИЦ

Одним из наиболее важных и сложных аспектов честного продвижения сайтов в поисковых системах считается повышение индекса цитирования, то есть количество и, главное, качество ссылающихся на вас страниц. Как же поднять ИЦ некоммерческого сайта? Готовых рецептов нет, но точно известно — за неправильный обмен сайт может вылететь из базы поисковой системы.

Существует масса сервисов для поиска партнеров по обмену ссылками, но я предостерегу вас от участия в них, так как это считается нелегальным наращиванием ИЦ. А вот другие варианты рассмотрим подробно.

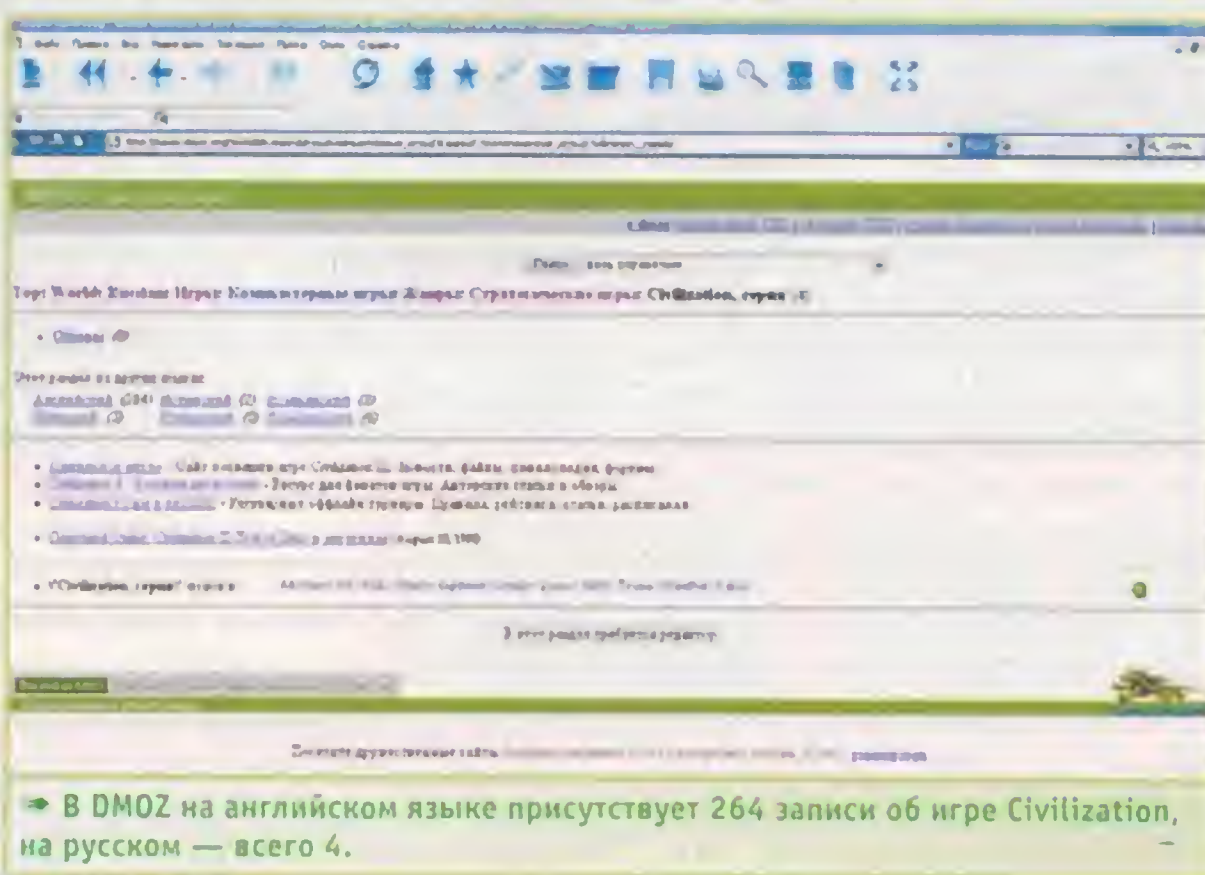
РЕГИСТРАЦИЯ В КАТАЛОГАХ

Практически на каждом втором сайте можно встретить кнопку каталога Рамблера, Mail.ru, HotLog, SpyLog. Какая от этого польза? Главное — это посетители. Опять же, как и в случае с поисковыми системами, для получения посетителей нужно быть как минимум на первой странице каталога в своей тематике. Следовательно, портал уже должен быть посещаемым (иногда очень и очень посещаемым), так как именно по этому показателю чаще всего сортируются записи в каталогах. Тут я не беру в учет накрутку счетчиков, ибо мы занимаемся оптимизацией лишь с помощью «белых» технологий. Второе — статистика, которая для новичка в web-строительстве как раз то, что доктор прописал: просто добавляете код кнопки в свой HTML-документ и получаете подробный

отчет о посещениях. Ну, а в-третьих, это еще одна ссылка.

■ **ЭТО ВАЖНО:** на данный момент существует два распространенных способа отслеживания статистики посещений сайта — счетчики и лог-анализаторы. Каждый из них имеет свои преимущества и недостатки. Как правило, счетчики годятся для широкого круга пользователей, лог-анализаторы же используют более опытные web-мастера.

Есть два каталога, на которых вы просто обязаны подать заявку на регистрацию. Первый — это открытый каталог www.dmoz.org. Эту базу используют многие поисковые системы, не говоря уже о рядовых пользователях. Отличительная черта DMOZ заключается в том, что все ссылки отбирают добровольцы. Тут нет ни платной регистрации, ни выставления обратной ссылки. Кроме того, ресурс очень хорошо структурирован. Несмотря на то, что в России DMOZ как каталог не очень популярен и для рунета это скорее поле игры web-мастеров, подать заявку на регистрацию вам все равно стоит. Для этого выберите раздел **World > Russian**, а там перейдите на соответствующий тематике вашего сайта уровень иерархии. Сайт www.civilization4.ru мы зарегистрировали здесь: **World >**



→ В DMOZ на английском языке присутствует 264 записи об игре Civilization, на русском — всего 4.

Russian > Игры > Компьютерные игры > Жанры > Стратегические игры > Civilization, серия.

Второй каталог — www.ya-ca.yandex.ru. Здесь присутствует платная регистрация, но вы, разумеется, подавайте заявку на бесплатную (сделайте это по адресу webmaster.yandex.ru). Как вы уже поняли, никто не гарантирует принятие вашего ресурса в каталог, но если он действительно достоин внимания, то непременно будет добавлен.

■ **ЭТО ВАЖНО:** следует иметь в виду, что с точки зрения HTML записи вида `` и `` (знак / в конце href) считаются разными ссылками. Обычно при запросе по первой ссылке робот поисковой системы получает перенаправление на вторую, а значит, извлечет сам документ только на следующем проходе. Вывод: при выставлении ссылки на свой сайт или отдельные его страницы используйте url-адрес <http://civilization4.ru/>, а не <http://civilization4.ru>, дабы не замедлять работу по индексации.

Советую пройти регистрацию на специализированных каталогах, посвященных игровой тематике. Ссылки приводить не стану — достаточно воспользоваться тем же поиском или подсмотреть кнопки

каталогов, расположенных на известных вам ресурсах.

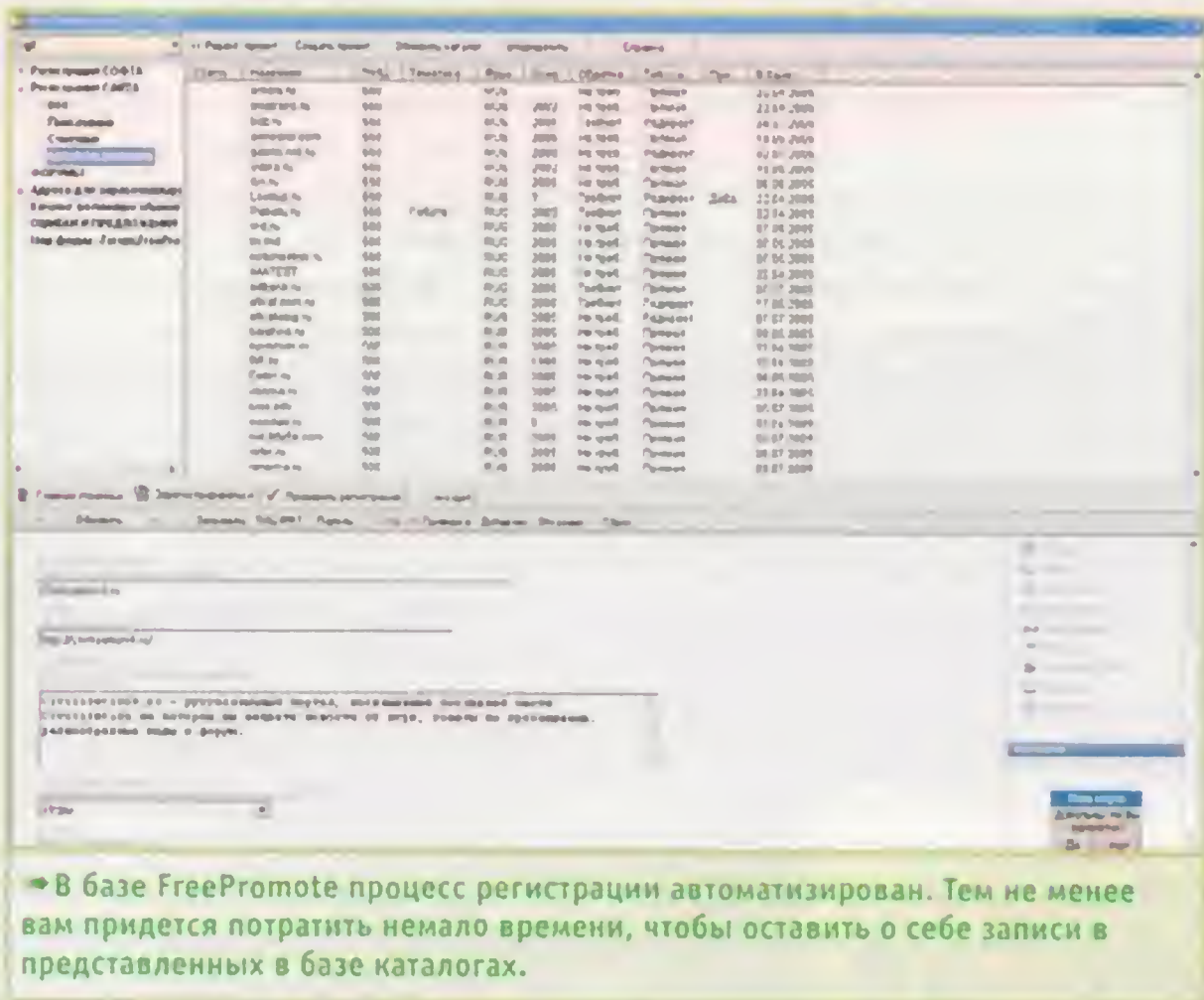
Если вы не хотите ограничиваться самыми популярными и специализированными каталогами, то самое время познакомиться с программой **FreePromote**, которую можно взять с диска к журналу. Программой пользоваться предельно просто — вы создаете проект, заполняя все его поля, а затем выбираете нужные вам каталоги и регистрируетесь в них. Аннотация www.civilization4.ru следующая:

Civilization4.ru — русскоязычный портал, посвященный последней части знаменитой «Цивилизации». На сайте вы найдете новости и информацию об игре, советы по прохождению, разнообразные моды и карты. Здесь же расположен форум, где фанаты Civilization 4 обсуждают игру и делятся секретами мастерства.

■ **НА ДИСКЕ:** кроме программы FreePromote вы также найдете **SEO Bar** — небольшое программное расширение браузера MS Internet Explorer, представляющую собой панель инструментов.

В этой аннотации 292 знаков в 38 словах. Для некоторых каталогов это слишком много. Вот сокращенный вариант аннотации:

Civilization4.ru — русскоязычный портал, посвященный игре



→ В базе FreePromote процесс регистрации автоматизирован. Тем не менее вам придется потратить немало времени, чтобы оставить о себе записи в представленных в базе каталогах.

Civilization, на котором вы найдете новости, советы по прохождению, разнообразные моды и форум.

И, наконец, самое краткое описание:

Civilization4.ru — все об игре Civilization 4: новости, советы, моды, форум.

Запомните, что проводить регистрацию в каталогах следует только вручную. Есть специальные сервисы, которые автоматизируют процесс регистрации, но не пользуйтесь услугами тех, кто предлагает сделать все за вас. Это ваш проект, и вам его доводить до ума.

Большинство каталогов за регистрацию выставляют условие об обязательной обратной ссылке, что

вынуждает создавать отдельную страницу, не всегда соответствующую тематике ресурса. Используя программу FreePromote, будьте готовы к тому, что часть каталогов после регистрации известит вас о необходимости дать ответ с указанием ссылки на страницу, где вы поставили обратную ссылку.

Также рекомендую ресурс www.wlist.com.ru — это список «белых» каталогов рунета, созданный энтузиастами. В него включены только те каталоги, которые не требуют обязательной обратной ссылки на регистрируемом сайте и ставят прямые ссылки на вас (без перенаправления). Правда, после заполнения форм с некоторых каталогов на ваш почтовый ящик могут прийти письма с просьбой добавить обратные ссылки, но вы можете проигнорировать эти послания.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: в нашей статье мы обходим вниманием раскрутку во всем секторе интернета, ограничившись лишь рунетом, но на всякий случай приведу весьма полезную ссылку, по которой вы найдете список самых лучших англоязычных каталогов:
www.strongestlinks.com/directories.php

РУЧНОЙ ОБМЕН

Кто себе друзей не ищет — самому себе он враг.

Шота Руставели

Самый полезный для роста ИЦ метод — ручной обмен ссылками. Вы просто находите сайты, которые тематически близки вашему ресурсу, и, используя контактную информацию web-мастера, связываетесь с ним с предложением выставить взаимные ссылки.

Иногда имеет смысл предложить обмен на каких-то более выгодных условиях. Разумеется, владельцы авторитетных и популярных порталов получают массу писем с предложениями об обмене ссылками, но делать это на равных условиях для них бесполезно (разве что ради идеи).

Полезными в поиске партнеров могут быть некоторые специализированные сайты. Например, на ресурсе www.webmasteram.ru/linkexch есть целые каталоги, рассортированные по категориям, в которых web-мастера оставляют объявления с предложением обмена ссылками. Проследуйте в раздел **Развлечения** и выберите **Игры**. На момент написания статьи там было 85 объявлений. Выберите те, требованиям которых ваш

сайт удовлетворяет, и свяжитесь с web-мастером через поле **Контакт**. Также целесообразно посетить форум по адресу www.linksuniverse.com.

■ ЭТО ВАЖНО: старайтесь обмениваться ссылками только с теми ресурсами, которые тематически близки вашему.

Необходимо заметить, что некоторые документы и даже целые сайты в поисковых машинах могут по той или иной причине исключаться из процесса расчета ранга документа, на который они ссылаются. Например, в Яндексе для этих целей существует так называемый «непот-фильтр», который накладывается на ресурсы, находящиеся на бесплатных хостингах (не описанных при этом в каталоге), ресурсы со свободным размещением ссылок (гостевые книги, доски объявлений), сайты, размещающие на своих страницах ссылки, невидимые пользователю, и другие.

О ЧЕРНОЙ МАГИИ

В честной борьбе побеждает жулик.

Геннадий Малкин

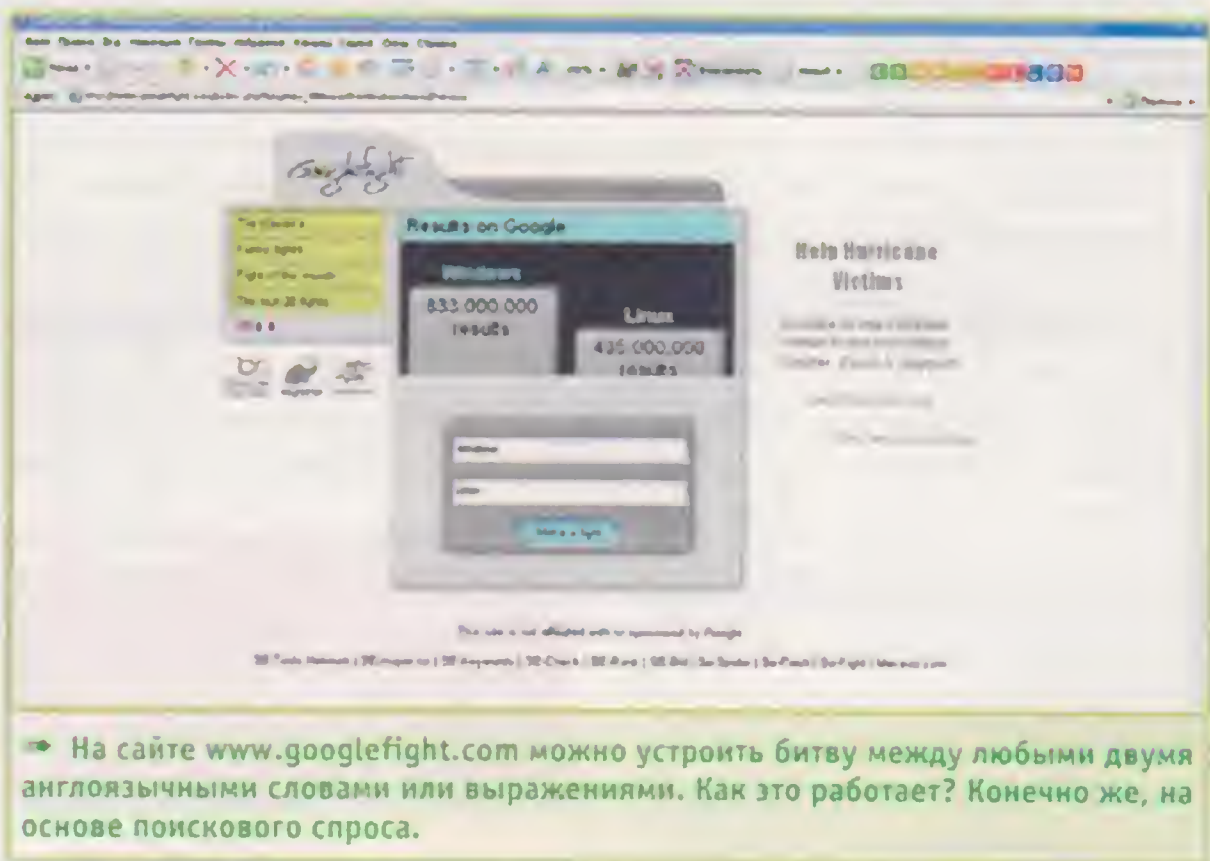
Для общего развития предлагаю коротко ознакомиться с некоторыми запрещенными (так называемыми «серыми» и «черными») технологиями раскрутки. Возможно, знание их поможет вам установить причину лидерства вашего конкурента.

➤ **Манипуляции с текстом сайта.** Заключаются в попытках обмана поисковой системы вводом популярных ключевых слов, невидимого для пользователя текста (например, серый текст на сером фоне) и других приемах.

➤ **Входные страницы (doorways).** Doorways — это страницы, искусственно созданные для привлечения посетителей из поисковых систем и не имеющие информационной ценности. Также иногда этим словом обозначают сайт, состоящий из таких страниц. На doorways часто используется автоматическое перенаправление на продвигаемый таким методом ресурс.

➤ **Переменные страницы (cloaking).** Это технология распознавания робота поисковой системы и подсовывание ему не тех страниц, которые видит пользователь. То есть вместо настоящего содержания сайта робот получает специально оптимизированные под определенные запросы страницы.

Вред от дешевой раскрутки велик. Даже при видимом успехе фактически создается иллюзия успеха, так как посещаемость не закрепляется, да и привлеченная в пиковый момент аудитория довольно случайна. Кроме того, возрастает вероятность получить бан.



➔ На сайте www.googlefight.com можно устроить битву между любыми двумя англоязычными словами или выражениями. Как это работает? Конечно же, на основе поискового спроса.

■ ЭТО ВАЖНО: PageRank страницы зависит не только от количества ссылок извне, но и от того, сколько ссылок на самой странице (чем меньше, тем лучше). Многие новички попадают на уловки более опытных web-мастеров, которые соглашаются обмениваться ссылками, но запрещают поисковому роботу индексировать их. Делается это с помощью определенных настроек в файле **robots.txt** из корневой директории сайта, HTML-тэга `<meta name="robots" ...>` или тэгов `<noindex>` ... `</noindex>`. Поэтому советую проверять спустя некоторое время, проиндексирована ли поисковой системой ссылка на вас со странички партнера по обмену.

ЖИТИЕ МОЕ

Финский президент Урхо Калева Кекконен, знаменитый тем, что лично отредактировал сборник анекдотов о самом себе, каждое утро просил секретарей рассказывать свежие байки о своей персоне и выслушивал их с большим интересом. Если ничего нового не было, Кекконен огорчался — значит, снижается популярность. Что-то вроде этого придется делать и вам. Весьма занятно после кропотливой работы над продвижением сайта наблюдать за ростом его популярности. Если ваш проект действительно интересен,

то вы заметите, что люди будут бескорыстно ссылаться на него, советовать в форумах, чатах, специализированных статьях. Для интереса подсчитайте, сколько ссылок было в этой статье.

Не забывайте хотя бы изредка проверять наличие ссылок с ресурсов, с которыми вы обменивались. Помните и о том, что появление вашего сайта на первых страницах поиска не гарантирует его вечное наличие там. Вывод: поддерживайте ваш сайт и развивайте его информационное наполнение.

■ ЭТО ВАЖНО: известно, что поисковая система Яндекс использует в своем алгоритме стартовую прибавку популярности для новичков. Поэтому не удивляйтесь, если ваш новоиспеченный сайт опустится в выдаче спустя некоторое время после успешного взлета на первые позиции.



Готов поспорить, вам уже надоели стандартные эпилоги в стиле «это, конечно, не все, что стоило бы поведать читателю, но, увы, остальное — тема для отдельной статьи». Писать подобное заключение не стану — все и так понятно. Захотите продолжение — пишите письмо любимой редакции. Главное, что теперь вы знаете действительно многое. Не все, но достаточно для того, чтобы ваш интернет-проект не остался незамеченным.

ЛКИ



ДВИГАТЕЛЬ ТОРГОВЛИ И ТОРМОЗ ИНТЕРНЕТА

Если все-таки хочется воспользоваться для продвижения сайта рекламой, то из всех ее видов я бы порекомендовал контекстную, то есть соответствующую содержанию страницы, на которой она размещена. Основные игроки на рынке контекстной рекламы — поисковые системы, где платные сообщения демонстрируются пользователю вместе с результатами поиска по соответствующим ключевым словам. Оплата такой рекламы производится не за показ, а за пере-

ход. То есть вы платите только за тех пользователей, которые перешли по рекламной ссылке на ваш ресурс плюс еще и заинтересованы в тематике вашего сайта. На данный момент самые популярные рекламные площадки — это Яндекс-директ (www.direct.yandex.ru), Google AdWords (www.google.com/ads) и begun (www.begun.ru). С помощью последнего контекстную рекламу можно разместить на Рамблере, Search.Mail.ru, Апорте и многих популярных сайтах.



➔ Нажатие на стандартный миниатюрный баннер (размер 88 на 31 пикселей), размещенный на сайтах наших партнеров, ведет прямоком на www.civilization4.ru.



СЕРГЕЙ ЗВЕРЕВ



Приветствую всех, кто попал на Клубную страницу нашего журнала! Хочу напомнить всем, кто знает, и рассказать тем, кто не знает, — здесь вы можете проверить свою игровую эрудицию и посоревноваться с настоящими зубрами и волками такого вида развлечений в борьбе за первое место и призы от редакции. Викторины проходят не только в журнале, но и каждую неделю на нашем форуме по адресу www.forum.lki.ru/forums.

Кстати, а что произошло на форумных состязаниях за то время, что мы не виделись? Победителем 22-го дня Клуба стал один из наших мастеров игры — Евгений Карabut, известный под ником

Kadet. Он награждается игрой @@. Конкурс, надобно сказать, был необычным. Знатокам предлагались задания в стихах:

«Он не был жадным — жизнь была трудна.

Вместо гранат солдаты обучались на картошке,

И первая летела прямо в ванну желтую на белом на снегу...»

Вот в таких и многих других загадочных произведениях были зашифрованы различные игры и персонажи. Надобно сказать, что идея составлять стихотворения по играм пришлось по душе членам Клуба, которые завалили мой почтовый ящик многочисленными «стихозагадками» собственного производства. 23-й день Клуба был полностью составлен одним из завсегдаев нашего форума и активным членом Клуба **Кристианом Каревым**, который получает коробочку с игрой **Star Wars — Empire at War** от компании **1C**. Победители этого конкурса — **Kadet, Mecheslav, Art87, Woolfer, Грейт** — их тоже ждут диски с **Star Wars — Empire at War**. Если у вас появится желание испытать себя не только в роли участника, но и автора викторин и конкурсов, присылайте свои варианты на почтовый ящик quiz@lki.ru. Оригинальность вопросов и заданий всячески приветствуется.

А теперь новые, хитрые и коварные задания от меня лично.

БУКВОПАД

В этих названиях игр явно чего-то не хватает. Будьте добры, верните выпавшие буквы на свои законные места.

1. _a_t_e_h_s_
2. C_l_o_D_t_
3. _a_n_n_o_d_r
4. _a_a_t_c_i_i_a_i_n_
5. S_c_e_
6. _i_g_o_m_n_e_
7. M_f_a
8. _a_i_T_e_a_h_r_n_
9. _v_r_u_s_
10. _a_l_o_dT_c_o_

ВОСПОМИНАНИЕ

1. *Громадные птицы из белого мрамора, лучники, ошестинившиеся птичьими клювами, десятки метров до потолка, узкие окна и два стражника в рогатых шлемах у выхода.*

Вы играли в это? Тогда наверняка и у вас в памяти хранится такое же воспоминание. Копните глубже. Вспомните. А потом просто назовите игру, название уровня и количество врагов, с которыми вам придется встретиться в описанном мной эпизоде.

2. *Холодно, очень холодно... На столбе два плюшевых мед-*

вежонка. Командир суров и не любит повторять приказы больше трех раз.

Помните? Если да, то скажите, какая была в тот день температура и как звали отца вашего персонажа.

3. *Нам придется захватить три вражеские планеты в этом секторе. Если полковник Бредли не врет, не бредит и над ним не пошутил тот странный незнакомец на Эпсилоне 3, древний артефакт исчезнувшей цивилизации может скоро оказаться у нас в руках.*

Может, вы и не помните этого. А вот я не забуду никогда. Кто был нашим союзником? Как называлась первая планета, с которой мы начинали? Вспоминайте...

МАГИ-НЕДОУЧКИ

Мы все знаем, что неразбериха и путаница недопустима в таком важном деле, как практическая магия. К сожалению, не все колдуны заканчивают свои академии на отлично — и вот яркий пример. В каждое из нижеприведенных заклинаний вкралась ошибка. Исправьте их, пока не поздно... (В качестве ответов принимаются как английские названия, так и русские переводы.)

1. Поедатель ванны.
2. Кирпичная кожа.

ЖЕНСКИЕ ПЕРСОНАЖИ

1. Мадае (IceWind Dale II)
2. Кайлина (Prince of Persia T2T)
3. Sylvanas Windrunner (WOW)
4. Мамочка Джэксон (Мазат-ракеры)
5. Dark Elven Village, Temple of Shillien (Lineage II)
6. Елизавета I (Civilization I-IV)
7. Andriel (Diablo II)
8. Yataa'Halli (Disciples II)
9. Aislinn. Созвучно с Ice (Heroes of Might and Magic III)
10. Carl Johnson (GTA: San Andreas)

ЗАГАДКИ

1. АЛЬФА: Антитеррор — мужская работа
2. Prince of Persia: The Two Thrones
3. Call of Duty 2
4. WOW
5. Earth 2160
6. WOW
7. D-Day
8. Лига Хаоса

В журнальной викторине, посвященной женским персонажам игр, опять двое победителей. Да-да, это наши лидеры **Woolfer** и **Kadet**. Хотя они ответили не на все задания, количество взятых ими вопросов оказалось абсолютно одинаковым. Ну что

9. Need for Speed Underground
10. Ночной дозор

АНАГРАММЫ ОТ ДРУИДА

1. Moon Fire
2. War Stomp
3. Aquatic Form
4. Brutal Impact
5. Furor
6. Rebirth
7. Cure Poison
8. Shapeshift
9. Feral Combat
10. Insect Swarm

ОТ ФИРМЫ-ПРОИЗВОДИТЕЛЯ

- 1) EA Canada
- 2) Ubisoft
- 3) Nival
- 4) BioWare
- 5) Relic Entertainment
- 6) NCsoft
- 7) Firaxis Games
- 8) Paradox Entertainment
- 9) Croteam
- 10) GSC Game World

сказать — противники достойны друг друга. Логично, что и призы им достанутся одинаковые — @@. А я заканчиваю это небольшое лирическое вступление и раздачу подарков и предлагаю вашему вниманию ответы на викторину мартовского номера.

3. Адские пекинесы.
4. Цепной гром.
5. Бодрствующая туча.
6. Спутниковый огнетушитель.
7. Домашнее клеймо.
8. Маленькое ПВО Иц-хака.
9. Кефирная торговля.
10. 49 зрачков.

КТО ЭТО СКАЗАЛ?

Вашему вниманию предлагается 10 фраз, принадлежащих персонажам одного известного игрового мира. Что это за мир, я вам не скажу, да и персонажей тоже назвать нужно вам самим. Вот так вот.

1. Скоты, скоты, нет, не нужно было потакать их прихотям.
2. Раньше я бродила по ночам, и к утру меня находили в неожиданных местах.
3. Враг найден и даже назван. Его имя — Песочная Грязь.
4. Старый жрец мертв. Торжествует жрец новый!
5. Ангел смерти прошел за моим окном...
6. Я разбираюсь в ходе небесных светил. Мне известна логика чисел. Твердое тело тонет в воде. Это закон. Жизнь распадается на частицы и возрождается снова. Это закон.
7. Ничего... Я уже придумала выход.
8. Что творится на кладбище? Копают ямы?

9. Беда бедой беду затыкает...
10. Чья воля направила нас в эту чумную дыру?! Мы нужны сейчас на фронте!

АНАГРАММЫ

И напоследок — несколько анаграмм. Объединяет их страсть к азартным играм через вездесущий Интернет. На одном из популярных игровых серверов рунета Гамблере можно сыграть в массу пусть и не компьютерных, но тем не менее любимых нами игр. Все ниже следующее не составит труда разгадать для заядлых гамблеров. А получится ли у вас?

1. Ценасочип.
2. Петристикжей
3. Лизаскань.
4. Hearcosyzu.
5. Драныегрип.
6. Болтеед.
7. Acljbagtmg.
8. Дездо.
9. Рецебд.
10. Дюзэрн.

Как всегда, мы ждем ваших ответов по адресу quiz@lki.ru в течение месяца после выхода этого номера в свет, а итоги конкурса мы подводим через номер, то есть в июльском издании. Всем удачи и весеннего настроения!

Анатолий Малин, Псмит

Газета виртуальных объявлений

Продолжаем публикацию объявлений, собранных нами на просторах самых разнообразных виртуальных миров (и на посвященных им форумах). При необходимости переводим текст на русский, в остальном текст стараемся не менять.

Куплю рыболовную сеть, проволоку и рыбу голову для украшения комнаты.

Компания «Индюльгенции» организует платное отпущение грехов падшим паладинам. Комфортабельные паломничества, никакого риска для жизни.

Нужны две теплокровных дамы любой расы для высиживания феникса. Работа посменно.

Плачу 100 монет всякому, кто уберет нафиг свою бригадину из порта. Имейте совесть, между вашими корытами уже поплавок не помещается.

10 июня состоится выставка служебного скелетоводства. В программе — проверка экстерьера, базовая дрессировка, трюки, бои. Прибытие со скелетами к воротам замка к 12.00.

Я тут поспорил с одной колдуньей, что она не сможет украть сосиску у меня из мешка. А она выиграла. Подскажите, как она это сделала? Каким заклинанием такое делают?

Ответное объявление на той же доске:

Очень просто. Сосиска протухла и исчезла. Я так тоже умею, хотя из заклинаний знаю только «Широкий взмах топором».

Покупаю живых гоблинов в любом состоянии — нужны для опытов. Не выше 15 уровня! Самовывоз не предлагать.

В магазине Уртака — широкий выбор домашних любимцев: — Попугай. 500 монет. Говорит. — Хомяк. 100 монет. Жрет. — Жаба. 300 монет. Душит. — Кошка. 250 монет. Бессмысленная.

Выбор пароля

Директива №88-570471

В целях повышения информационной безопасности, данной директивой вводятся правила выбора пароля. Всем служащим предприятия надлежит немедленно привести свои персональные данные в соответствие с этими правилами.

Правила выбора безопасного пароля:

1. Все пароли должны содержать не меньше шести символов. В них не могут встречаться комбинации из двух или более букв в прямом или обратном алфавитном порядке. HGQQXP или GFEDCB — типичные примеры небезопасных паролей.

2. Если вы меняете пароль, он должен отличаться от предыдущего всеми буквами. Например, если прошлый пароль был GKPWTZ, в качестве нового пароля категорически

запрещается использовать NRHSPW — в них повторяется сочетание символов PW.

3. Также категорически запрещаются к использованию пароли, содержащие известные аббревиатуры — сокращенные начертания месяцев и дней недели, названия известных предприятий и служб. VWMARBC — небезопасный пароль.

4. В целях повышения безопасности также не допускается включение в пароль любых сочетаний цифр, имеющих символическое значение. Запрещены к использованию числовые обозначения месяцев, известные даты и экономические показатели страны. WKBH3LG или PCL91DT — крайне не рекомендованные примеры паролей.

5. Пароль не может содержать полных слов русского или любого европейского языка, а также их фрагментов. Соответственно, настоятельно рекомендуется полностью исключить из паролей буквы А и I, а также сочетания AT, ME или TO.

Примечания

1. За нарушение данной инструкции возможен полный набор мер ответственности сотрудника вплоть до увольнения.

2. В целях вашей безопасности составлен полный перечень из семи абсолютно безопасных паролей (см. Приложение 3). Использование паролей, не перечисленных в рекомендованном списке, потенциально небезопасно и может быть расценено как злостное нарушение данной директивы.

Помните: данная мера вводится для обеспечения вашей безопасности.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ АНЕКДОТЫ

Встречаются два приятеля. Посидели, пообщались за жизнь... Один как-то так мимоходом спрашивает:

— А у тебя кто провайдер?...

— ФСБ...

— Как ФСБ?!

— Да они у нас в конторе жучков понаставили, так я через них...



☺☺☺

— Внимание, земля, говорит борт-13, у нас отказал бортовой компьютер, отказал бортовой компьютер!

— Борт-13, борт-13, это диспетчер, слышите меня? Играйте на резервном, играйте на резервном!

☺☺☺

Начальник приходит в отдел кадров, вытаскивает из пачки наугад пару личных дел сотрудников:

— Этих — уволить!

— За что?

— Не люблю неудачников!

☺☺☺

Один программист очень любил рекурсию. И когда шеф начал требовать у него отчет о проделанной работе, он отсылал его к... себе. И так до переполнения стека у шефа.

☺☺☺

Тяжелее всего живется приходится программистам из Microsoft — им, в случае чего, и обругать некого.



КОМПЬЮТЕРНЫЕ АНЕКДОТЫ



Проходит выставка по достижениям в компьютерной технике. Представлены новейшие процессоры от Intel с частотой 2.2 гигагерца, AMD Atlon XP, а так же впервые процессор Зеленоградского НПО. Процессоры проходят тестирование по всем параметрам, и везде лидирует отечественное изделие. Эксперты в шоке. Приносят мощный микроскоп, кладут процессор. Один эксперт заглядывает в окуляры и через секунду падает в обморок. Его коллега заглядывает и тоже падает в обморок. Комиссия в недоумении.

Третий эксперт долго смотрит в микроскоп, а потом, заикаясь, произносит:

— Вы не поверите! Он ламповый!



Стоят тихо два парня в магазине, рассматривают коробки с софтом, тут к ним подходит консультант и спрашивает:

— Вам чем-нибудь помочь?
— Деньгами!



— Больной, какое сегодня число?
— Целое, положительное.



Диалог по ICQ:

— Wanna chat?
— I'm busy.
— Hello, busy. I'm Abraham!



— Капитан, а как Вы догадались, что именно на этом месте и произошло крушение корабля?
— О, мне помогли эти всплывающие подсказки...



Самое неприятное слово из 3-х букв: ццц.



Разбил диск на два физических.

Анатолий Малин

Программисты за границей

Один мой знакомый очень хотел работать программистом в Англии. Однажды нашел подходящую вакансию — и послал туда свое резюме, где перечислил все то, чем гордился в своей профессиональной деятельности.

Через пару дней получил следующий ответ (в переводе на русский):



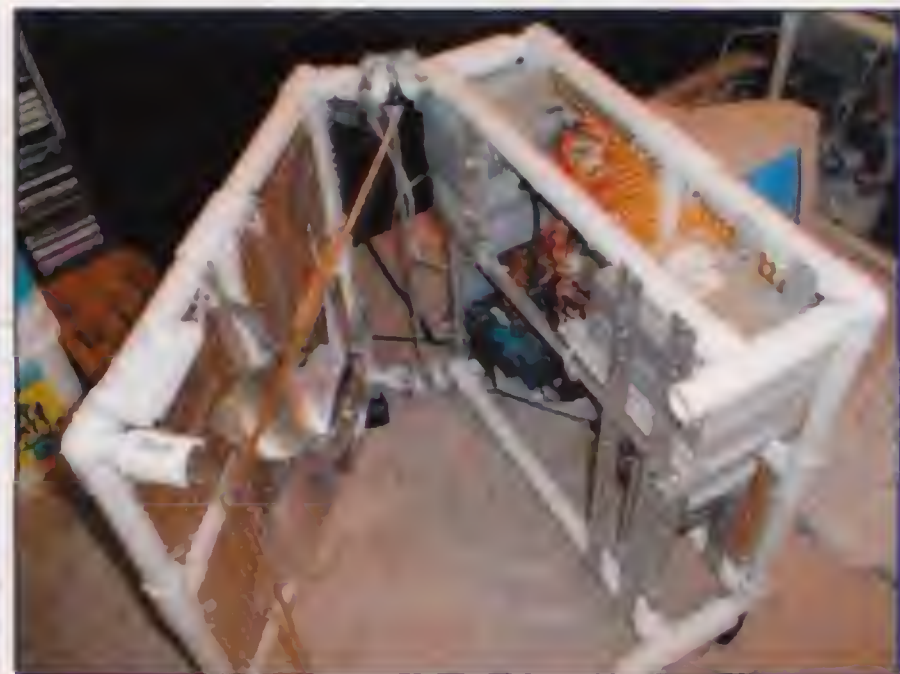
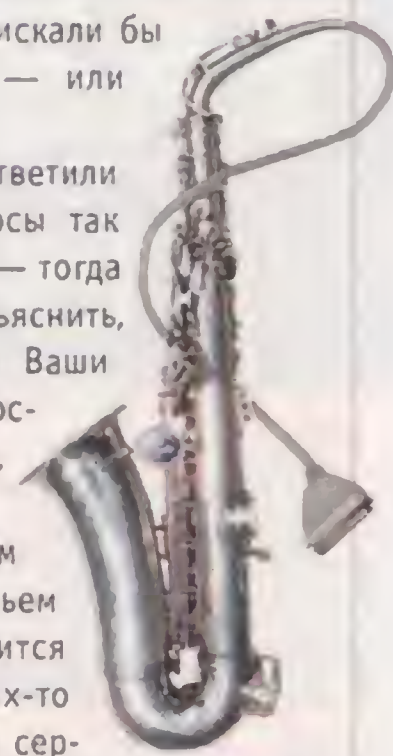
Уважаемый господин (имярек)!

Мы с интересом прочли Ваше резюме и хотим уточнить один вопрос. Как Вы полагаете, если бы Вы содержали ресторан и хотели нанять шеф-повара, искали бы Вы человека, который насыпал в суп битого стекла — или того, который умеет готовить? А если бы Вам нужен был но-

вый дом, Вы искали бы архитектора — или сапера?

Если Вы ответили на эти вопросы так же, как и мы — тогда нельзя ли объяснить, почему Вы и Ваши коллеги из России считают, что мы с радостью найдем человека, в чьем резюме значится взлом каких-то программ или серверов? Мы слышали, что в некоторых странах бытует загадочное поверье, будто хакеры лучше всех разбираются в компьютерах, но, надо полагать, ваши программисты тоже знают разницу между понятиями «ломать» и «строить».

С искренним удивлением,
(подпись)



Анатолий Малин

Собачья жизнь

Раньше мой пес был простым пользователем. Выходил на прогулку всего минут на десять, проверял почту у подъезда и оставлял сообщение приятелю — бульдогу. Когда было настроение, отправлял что-нибудь рыжей дворняге, у нее на помойке халывный ящик.

Потом припраслился к рассылке «Газетный.Киоск». Там объемы большие — сорок собак может отметить.

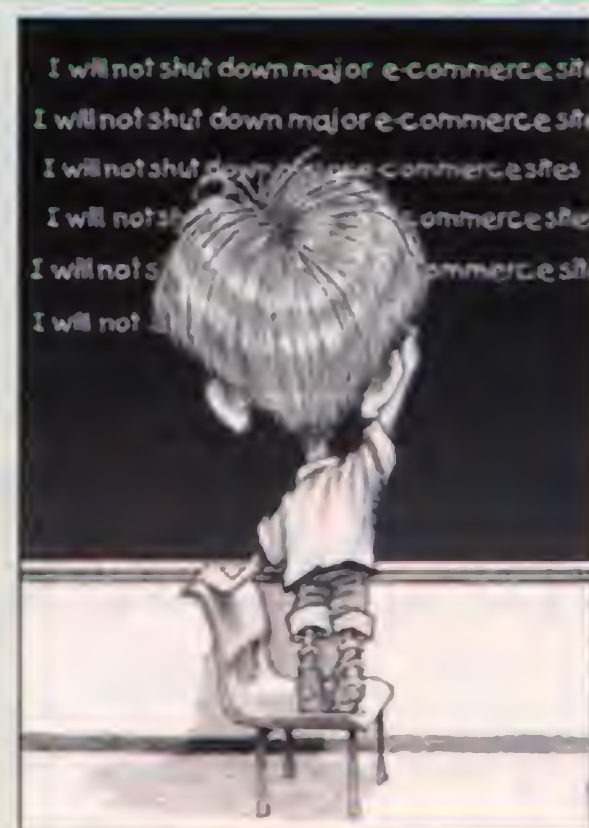
Попробовал голосовой чат. Все балконы здания успешно

подсоединились, но какой-то ипохондрик и ретроград с пятого этажа отмодерировал галошей меж ушей.

Затем он подсел на игрушки. Начал с «Сапера», когда дядя Петя грохнул об газон авоську с бутылками и закусью, а осколки припорошил снежок.

Теперь вот в онлайн: на монстрах качается. Вороны и крысы респавнятся быстро, но пользователей много, так что, чуеет мое сердце, скоро он на единоборства перейдет. Я ему игровое время у ветврача оплатил, но надолго ли хватит?

Давеча троян подцепил. Выглядит как кусок колбасы, но провонял всю квартиру, а ковровую дорожку удалять пришлось. Дома лицензионной колбасы — сколько хочешь, но нет — это, вишь, не круто, круто с



бесплатных серверов тащить.

С ужасом жду: когда он решит выделенку себе во двор прогрызть?





Указатель лучших игр

в нашем журнале за последний год

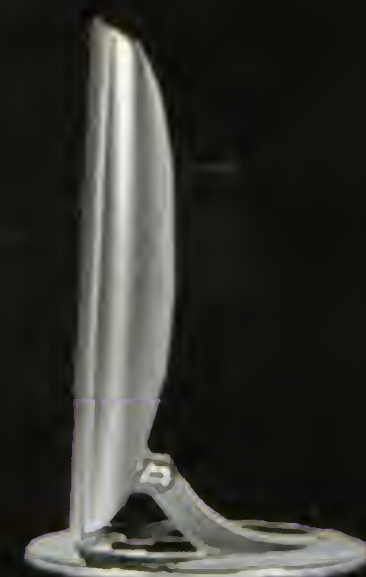
Уважаемые читатели! По вашей просьбе мы продолжаем публикацию справочной таблицы по всем нашим руководствам, прохождениям и советам. На нашем диске в разделе «О компакте» вы можете найти полную таблицу с января 2003 года с указанием авторов статей и тем всех «Советов мастеров», а здесь представлены материалы за последний год.

В этой таблице «Р» означает, что, раскрыв журнал, вы найдете статью в разделе «Рецензии», «КП» — «Крупным планом», «РП» — «Руководства и прохождения», «СМ» — «Советы мастеров», «ВМ» — «Виртуальные миры», «ЛД» — «Лучшие дополнения», «ДК» — «Дуэльный Клуб», «ЗС» — «В зале суда», а «СД» — что статья находится на компакт-диске. Если вы пропустили нужный номер, его легко приобрести на нашем сайте www.lki.ru.

ИГРА	ПУБЛИКАЦИИ
25 to Life	04.2006 Р
Act of War	06.2005 РП
Agatha Christie: And Then There Were None	04.2006 Р, КП
Age of Empires 3	12.2005 Р, КП
Age of Wonders: Shadow Magic	10.2005 ДК, 02.2006 СМ
Astral Masters	04.2006 КП
Bard's Tale	08.2005 РП, 09.2005 РП, 10.2005 СМ
Battle for Wesnoth	04.2006 КП
Battle of the Bulge: 1944 — Арденны	10.2005 РП
Battlefield 2	09.2005 Р, РП
Black & White 2	12.2005 Р, КП
BloodRayne 2	10.2005 Р, РП
Brothers in Arms	06.2005 РП
Brothers in Arms: Earned in Blood	01.2006 ЛД
Call of Duty 2	01.2006 Р, КП
City of Heroes	05.2005 ВМ
Codename: Panzers. Phase Two	01.2006 КП
Cold Fear	07.2005 РП
Cold War: Остаться в живых	01.2006 Р, КП
Command & Conquer: Tiberian Sun	08.2005 ДК
Counter-Strike: Source	06.2005 СМ, 11.2005 СМ
Daemonica	11.2005 Р, РП
Darwinia	06.2005 РП
Day of Defeat: Source	12.2005 ДК
Disciples 2: Rise of Elves	07.2005 ДК, 09.2005 СМ, 11.2005 СМ
Doom III: Resurrection of Evil	06.2005 ЛД
Dragonshard	12.2005 Р, КП
Dungeon Keeper 2	02.2006 ДК
Dungeon Lords	08.2005 РП
Dungeon Siege 2	10.2005 Р, РП, 11.2005 РП, СМ
Earth 2160	10.2005 Р, 10.2005 РП
Emergency 3 (Скорая помощь)	06.2005 РП
Empire Earth 2	07.2005 РП
Eve Online	07.2005 ВМ, 01.2006 ВМ, 03.2006 ВМ, 04.2006 ВМ
Ex Machina	03.2006 Р, КП
F.E.A.R.	12.2005 Р, КП, 01.2006 СМ
Fable	11.2005 Р, РП
Fahrenheit	12.2005 Р, КП
Fallout	07.2005 СМ, 09.2005 СМ
Fallout: Новый взгляд	07.2005 ЛД
Fate	09.2005 Р, РП
FIFA 2006	03.2006 Р, КП
FIFA Manager 06	01.2006 Р, КП
Freedom Force vs. The Third Reich	05.2005 РП
Gothic II: Night of the Raven	08.2005 СМ
Grand Theft Auto: San Andreas	08.2005 РП, 09.2005 СМ, 10.2005 СМ, 12.2005 СМ
Guild Wars	11.2005 ВМ, 04.2006 ВМ
Gun	02.2006 Р, КП
Half-Life 2	05.2005 СМ, 11.2005 СМ
Heroes of Might & Magic II	09.2005 ДК
Imperial Glory	07.2005 РП
King's Bounty	04.2006 СХ
Lineage 2	05.2005 ВМ, 09.2005 ВМ, 12.2005 ВМ, 01.2006 ВМ

ИГРА	ПУБЛИКАЦИИ
Lineage 2: Shillien Knight — Страж тьмы	11.2005 ВМ
Magic: The Gathering	03.2006 СХ
Majesty: The Northern Expansion	03.2006 ДК
Massive Assault: Расцвет Лиги	05.2005 РП, 09.2005 СМ
Master of Orion 2	11.2005 ДК
Microsoft Flight Simulator 2004: Century of Flight	06.2005 СМ, 11.2005 СМ
Myst V: End of Ages	12.2005 Р, КП
Metalheart: Восстание репликантов	09.2005 Р, РП
N	09.2005 СМ
Need for Speed Underground 2	08.2005 СМ
Need for Speed: Most Wanted	02.2006 Р, 03.2006 КП
Nemesis	06.2005 РП
Neuro	04.2006 Р
Neverwinter Nights	10.2005 СМ, 11.2005 СМ, 12.2005 СМ, 01.2006 СМ, 02.2006 СМ, 03.2006 СМ
Neverwinter Nights: Cormyrean Nights	11.2005 ЛД
Nexus: Jupiter Incident	06.2005 РП
NHL 06	03.2006 Р, КП
Nibiru: Messenger of the Gods	09.2005 Р, РП
Ogame	10.2005 ВМ, 03.2006 ВМ
Onimusha 3	03.2006 Р, КП
Pariah	07.2005 РП
Parkan 2	08.2005 РП
Peter Jackson's King Kong — The Official Game of the Movie	02.2006 Р, КП
Prince of Persia: The Two Thrones	03.2006 Р, КП
Psychonauts	08.2005 РП
Quake 4	01.2006 ЗС, КП
Railroad Tycoon III	05.2005 СМ
Restricted Area	08.2005 РП
Rising Kingdoms	09.2005 Р, РП
Rome: Total War	07.2005 СМ
Rome: Total War — Barbarian Invasion	12.2005 ЛД, 02.2006 СМ, 03.2006 СМ, 04.2006 СМ
Sacred	05.2005 СМ, 07.2005 СМ
Sacred: Underworld	04.2006 ЛД
Serious Sam 2	01.2006 Р, КП
Shattered Union	01.2006 Р, КП
Sid Meier's Civilization IV	01.2006 Р, КП, 02.2006 СМ, 04.2006 СМ
Silent Hunter III	06.2005 РП, 08.2005 СМ
Spellforce: Shadow of the Phoenix	09.2005 ЛД
Splinter Cell: Chaos Theory	05.2005 РП
Star Wars Battlefront	05.2005 СМ, 06.2005 СМ
Star Wars Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords	11.2005 СМ
Star Wars: Knights of the Old Republic 2	05.2005 РП
Star Wars: Republic Commando	05.2005 РП
Starcraft: Brood War	06.2005 СМ, 08.2005 СМ, 10.2005 СМ, 02.2006 СМ
Still Life	08.2005 РП
Stronghold 2	07.2005 РП
Stubbs The Zombie in «Rebel Without A Pulse»	03.2006 Р, КП
Sudeki	07.2005 РП, 08.2005 СМ
SuperPower 2	08.2005 РП
SWAT 4	06.2005 РП
The Fall: Последние дни мира	01.2006 Р, 02.2006 СМ
The Lord of the Rings: The Battle for Middle Earth	04.2006 СМ
The Movies	02.2006 Р, КП, 03.2006 СМ, 04.2006 СМ

ИГРА	ПУБЛИКАЦИИ
The Settlers: Heritage of Kings	05.2005 РП
The Sims 2: University	05.2005 ЛД
The White Chamber	10.2005 РП
Trackmania Sunrise	11.2005 СМ
UFO: Возмездие	02.2006 Р, КП, 04.2006 СМ
Victoria	05.2005 СМ, 06.2005 СМ, 10.2005 СМ
Warcraft III	07.2005 СМ
Warcraft III: The Frozen Throne	11.2005 СМ, 01.2006 СМ, 02.2006 СМ, 03.2006 СМ, 04.2006 СМ
Warcraft III: The Frozen Throne DotA	05.2005 СМ, 09.2005 СМ
Warhammer 40000: Dawn of War	05.2005 СМ, 06.2005 СМ, 07.2005 СМ, 08.2005 СМ, 09.2005 СМ, 10.2005 СМ, 11.2005 СМ
Warhammer 40000: Dawn of War — Winter Assault	12.2005 ЛД, СМ, 01.2006 СМ, 02.2006 СМ, 03.2006 СМ
Wizardry VIII	02.2006 СМ
World of Warcraft	05.2005 СМ, 06.2005 ВМ, 07.2005 ВМ - 2 статьи, 08.2005 ВМ - 2 статьи, 09.2005 ВМ, 10.2005 ВМ, 12.2005 ВМ, 01.2006 ВМ, 02.2006 ВМ, 03.2006 ВМ, 04.2006 ВМ
Worms 4: Mayhem	04.2006 ДК
X3: Reunion	01.2006 КП
Xenus	07.2005 РП
X-Men Legends 2	12.2005 Р, КП
Агенты 008: Банда Корвино	05.2005 РП
Агенты 008: Месть Схарабей	02.2006 КП
Блицкриг 2	12.2005 Р, КП
Братья-Пилоты 3D: Тайны клуба собаководов	07.2005 РП
Бригада Е5: Новый альянс	10.2005 Р, РП, 11.2005 РП, СМ
В тылу врага: Диверсанты	11.2005 ЛД
Восточный фронт: неизвестная война	02.2006 Р, КП
Деминури 2	01.2006 ДК
Деминури 2: дуэльный сервер	06.2005 СМ, 07.2005 СМ, 09.2005 СМ, 10.2005 СМ, 11.2005 СМ, 12.2005 СМ, 01.2006 СМ, 02.2006 СМ, 03.2006 СМ
Звездное наследие	04.2006 КП
История виртуальных миров	04.2006 ВМ
Казахи 2	06.2005 РП, 07.2005 СМ
Казахи 2: Наполеоновские войны	11.2005 СМ
Карибский кризис	05.2005 СМ, 09.2005 СМ
Карибский кризис: Ледниковый поход	10.2005 ЛД
Койоты	07.2005 РП
Корсары III	02.2006 Р, КП, 03.2006 КП
Космические рейнджеры 2: Доминаторы	05.2005 СМ, 06.2005 СМ
Лига Хаоса	05.2005 СМ, 06.2005 СМ, 07.2005 СМ, 10.2005 СМ, 12.2005 СМ
Лига Хаоса: Кровавый спорт	03.2006 Р, 04.2006 КП
Магия крови	03.2006 Р, КП
Механоиды 2: война кланов	04.2006 Р, КП
Мор. Утопия	09.2005 Р, РП, 11.2005 РП, 12.2005 СМ
Ночной дозор	10.2005 Р, РП, 11.2005 СМ
Операция Silent Storm	08.2005 СМ
Охотники за антиквариатом (The Great Art Race)	10.2005 Р, РП
Периметр	02.2006 СМ
Проклятые земли: Затерянные в Астрале	04.2006 ЛД
Путешествие на Луну	04.2006 Р, КП
Серп и молот	06.2005 РП
Сорвать куш	03.2006 Р
Стальные монстры	03.2006 Р, КП
Сфера	09.2005 СМ
X3: Reunion	04.2006 СМ



FLATRON F700P

Абсолютно плоский экран
Размер точки 0,24 мм
Частота развертки 95 кГц
Экранное разрешение 1600x1200
USB-интерфейс



Dina Victoria
(095) 688-61-17, 688-27-65
WWW.DVCOMP.RU

Москва: АБ-групп (095) 745-5175; Акситек (095) 784-7224; Банкос (095) 128-9022; ДЕЛ (095) 250-5536; Дилайн (095) 969-2222; Инкотрейд (095) 176-2873; ИНЭЛ (095) 742-6436; Карин (095) 956-1158; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; Компания КИТ (095) 777-6655; Никс (095) 974-3333; ОЛДИ (095) 105-0700; Регард (095) 912-4224; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 232-3324; Тринити Электроникс (095) 737-8046; Формоза (095) 234-2164; Ф-Центр (095) 472-6104; ЭЛСТ (095) 728-4060; Flake (095) 236-992; Force Computers (095) 775-6655; ISM (095) 718-4020; Meljin (095) 727-1222; NT Computer (095) 970-1930; R-Style Trading (095) 514-1414; USN Computers (095) 755-8202; ULTRA Computers (095) 729-5255; ЭЛЕКТОН (095) 956-3819; ПортКом (095) 777-0210; **Архангельск:** Северная Корона (8182) 653-525; **Волгоград:** Техком (8612) 699-850; **Воронеж:** Рет (0732) 779-339; РИАН (0732) 512-412; Сани (0732) 54-00-00; **Иркутск:** Билайн (3952) 240-024; Комтек (3952) 258-338; **Краснодар:** Игрек (8612) 699-850; **Лабитнанги:** КЦ ЯМАЛ (34992) 51777; **Липецк:** Регард-тур (0742) 485-285; **Новосибирск:** Квеста (38322) 332-407; **Нижний Новгород:** Бюро-К (8312) 422-367; **Пермь:** Гаском (8612) 699-850; **Ростов-на-Дону:** Зенит-Компьютер (8632) 950-300; **Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.

ЖАНР ИНТЕРАКТИВНОЕ КИНО

Акелла

ФАНАТЕПНЕИТ

Рядовой сотрудник нью-йоркского банка убивает в туалете ист-эндской забегающей абсолютно незнакомого мужчину. Ничего необычного для города, в котором убийства происходят каждый день... если бы не одно но. Лукас Кейн не хотел убивать этого человека. Он видел и осознавал происходящее, но ничего не мог с собой поделать. И больше всего на свете ему хочется узнать, что заставило его совершить убийство.

в ролях: ЛУКАС КЕЙН, КАРЛА ВАЛЕНТИ, ТАЙЛЕР МАЙЛС СЦЕНАРИСТ: ДЭВИД КЕЙДЖ
КОМПОЗИТОР: АНДЖЕЛО БАДАЛАМЕНТИ САУНДТРЕК: THEORY OF A DEAD MAN
ПОСТАНОВКА: QUANTIC DREAM ПРОДЮСЕР: АКЕЛЛА РЕЖИССЕР: ВУ

quanticdream

ATARI

© 2006 "Akella"
© 2005 Quantic Dream

© 2005, Atari, Inc. All rights reserved. ATARI, the ATARI logo, and classic Atari game titles and logos are trademarks or registered trademarks of Atari Interactive, Inc. or its affiliates. All other trademarks are the property of their respective owners. Все права защищены. Неправильное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.cdgames.ru, Online-продажа: Москва, (495) 363-46-14, nataly@cdnavigator.ru Санкт-Петербург: (812) 252-49-65, akella@msgbox.ru, Ростов-на-Дону: (863) 260-78-42, akellarostov@yandex.ru Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua, Филиал ООО "Понет Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла") Санкт-Петербург ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65



M.Video

ВИДЕОЛЕНДА

